KONAMI

www.konami-europe.com/gs

"UN'ESPERIENZA IMPERDIBILE CHE VI COINVOLGERÀ DALL'INIZIO ALLA FINE"
PLAYSTATION2 MAGAZINE UFFICIALE

POTENZE NEMICHE STANNO SVILUPPANDO IN GRAN SEGRETO ARMI CHE POTREBBERO MINACCIARE IL FUTURO DELL'UMANITÀ.

NEL CUORE DELLA GIUNGLA, UN SOLDATO SCELTO DOVRÀ SOPRAVVIVERE E INFILTRARSI NELLA ZONA NEMICA, PER IMPEDIRE CHE UN'ARMA DI DISTRUZIONE DI MASSA SCATENI LA PIÙ GRANDE GUERRA GLOBALE A CUI IL MONDO ABBIA MAI ASSISTITO.

AVVENTURATI OLTRE LE LINEE NEMICHE IN UN'AVVINCENTE STORIA DI PACE, AMORE E GUERRA DAL GENIO CREATIVO DI HIDEO KOJIMA.

NUOVA ERA: GLI ANNI '60
BATTAGLIA DI IDEOLOGIE
RIVIVI LA STORIA ED ASSISTI AI MUTAMENTI DELLA GUERRA FREDDA E DELLO SCENARIO GEOPOLITICO

NUOVE SFIDE DI GIOCO: SOPRAVVIVENZA
BATTAGLIA DI ISTINTI
SUPERA I NEMICI CON TECNICHE MIMETICHE, COMBATTIMENTO RAVVICINATO (CQC), APPOSTAMENTI, INTERROGATORI, PERLUSTRAZIONI, TECNICHE DI CACCIA E DI CURA DELLE FERITE

NUOVA AMBIENTAZIONE: LA GIUNGLA
BATTAGLIA DI RETTILI
IMMERGITI IN UN AMBIENTE DISSEMINATO DI TRAPPOLE IN GRADO DI CATTURARE NEMICI E PREDE, DOVE LE MINACCE STRISCIANO NELL'OMBRA

COLONNA SONORA EPICA COMPOSTA DA HARRY GREGSON-WILLIAMS (SHREK, ARMAGEDDON, THE ROCK) E AVVOLGENTE AUDIO SURROUND DOLBY PRO LOGIC II

SCARICA NUOVE UNIFORMI MIMETICHE
PER CAMBIARE PELLE E RENDERTI INVISIBILE IN QUALUNQUE TIPO DI AMBIENTE.

NUOVE MODALITA' DI GIOCO ESCLUSIVE
MODALITÀ DIMOSTRAZIONE, MODALITÀ DUELLO E ALTRE ANCORA!

16+

www.pegi.info

Developed by Konami Computer Entertainment Japan
Produced by Hideo Kojima
©2005 Konami Computer Entertainment Japan
www.metalgearsolid.com

www.halifax.it
HX HalifaX
digital bros division

DOLBY PRO LOGIC II

Dolby, Pro Logic, e il simbolo doppia-D sono marchi di fabbrica di Dolby Laboratories. Fabbricato sotto licenza dei Dolby Laboratories.

Per usufruire del gioco in rete, sono necessari una connessione a banda larga e un adattatore di rete (Ethernet) (per PlayStation®2). Tutti i costi di connessione a Internet sono a carico dei giocatori. Per informazioni sulle condizioni di accesso e sulla disponibilità delle funzioni di rete nel tuo paese, visita il sito internet www.playstation.com. Le funzioni di rete possono essere soggette a modifica, ed il loro utilizzo ad eventuale pagamento.

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) : 90KB minimo • Compatibilità con controllo analogico: tutti i tasti Compatibile con funzione di vibrazione • Compatibile con Network Adaptor (Ethernet) (per PlayStation®2)

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria.
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc.
© 1987-2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved. Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. This software uses "DNAS" (Dynamic Network Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Konami Computer Entertainment Japan.

DVD ROM

4 012927 026151

This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system displaying the PAL logo

PAL

PlayStation®2

Metal Gear Solid®3: Snake Eater

SLES 82024

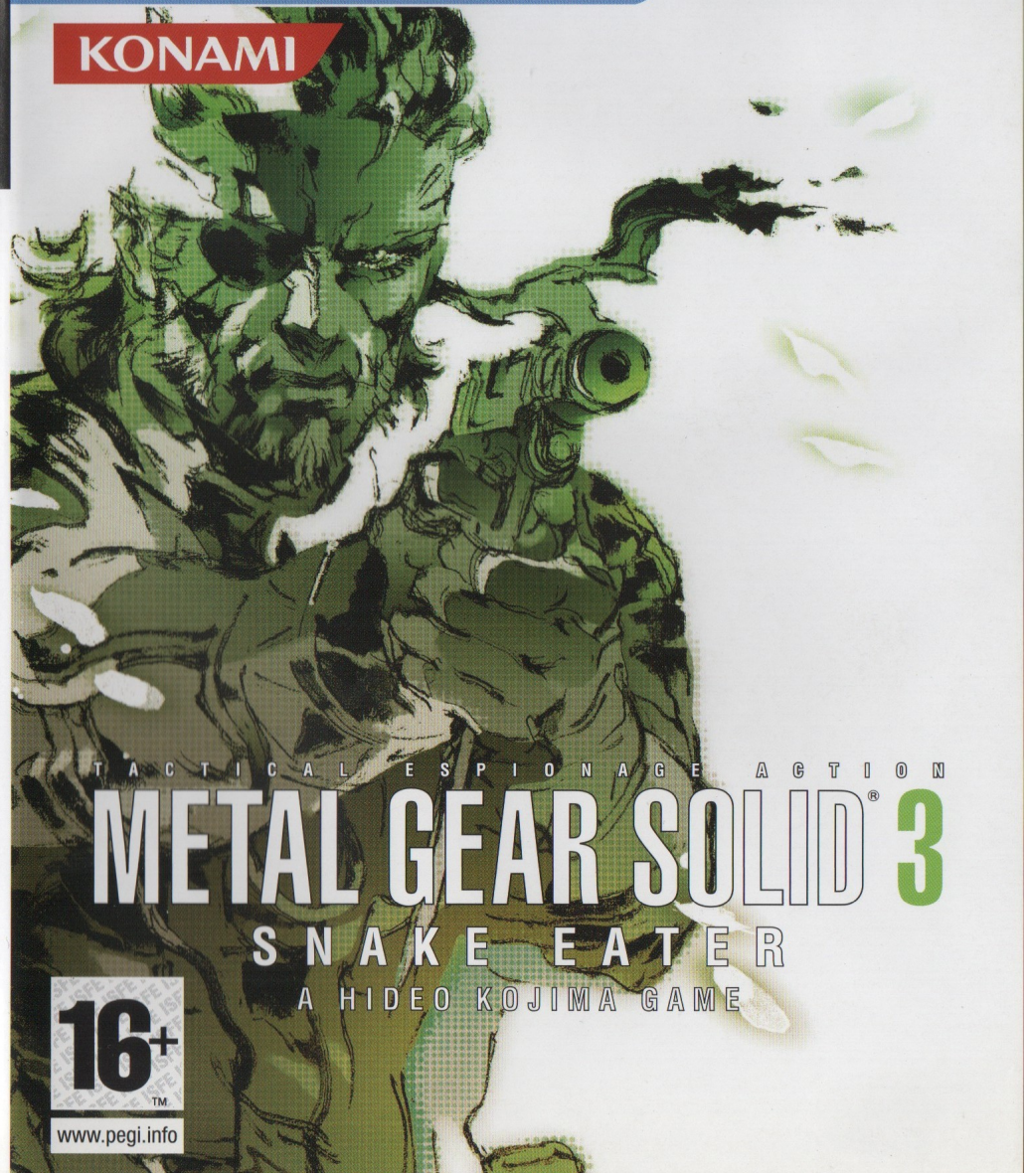
7026151

PlayStation®2

CON FUNZIONALITÀ DI RETE

PAL

KONAMI



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

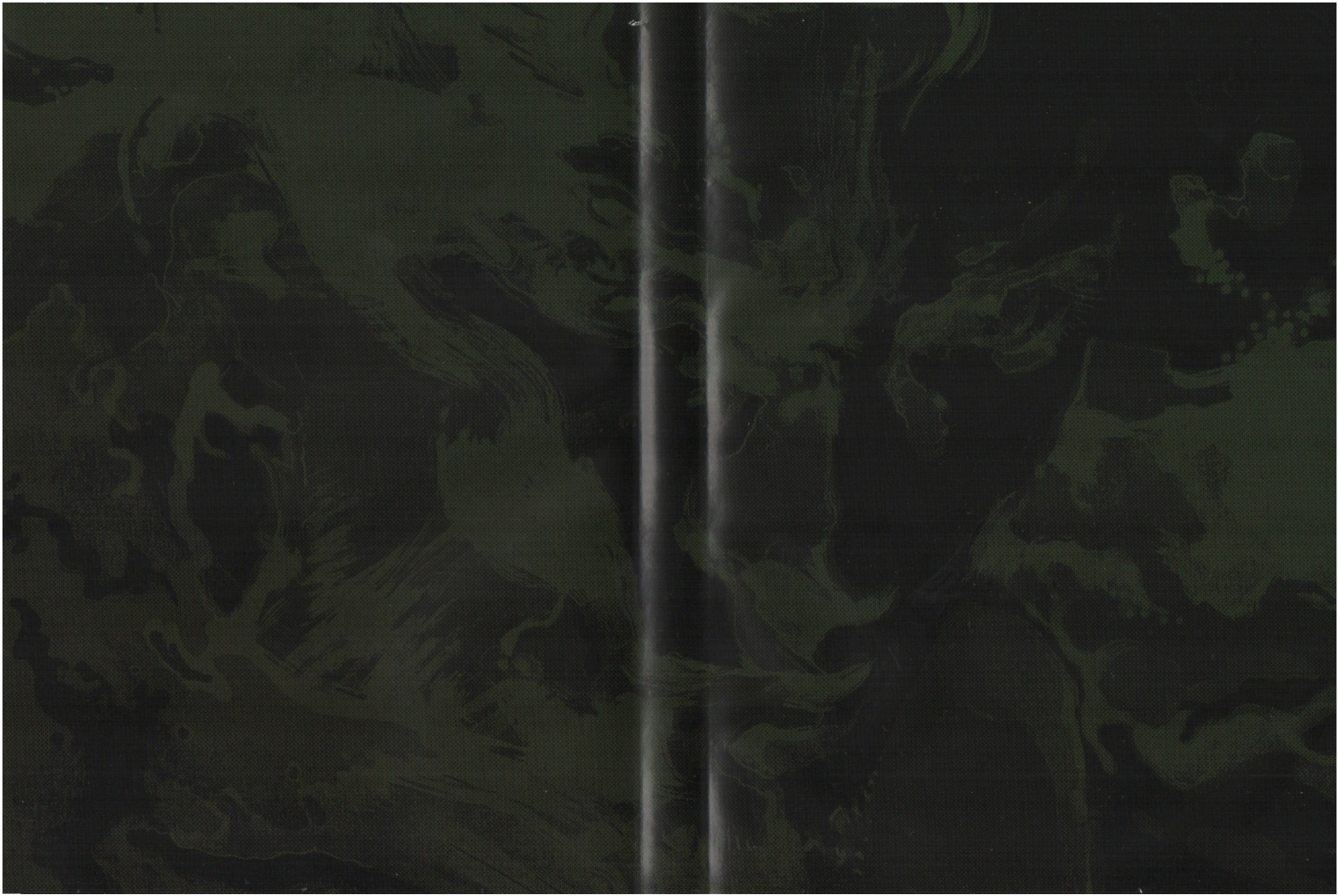
METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

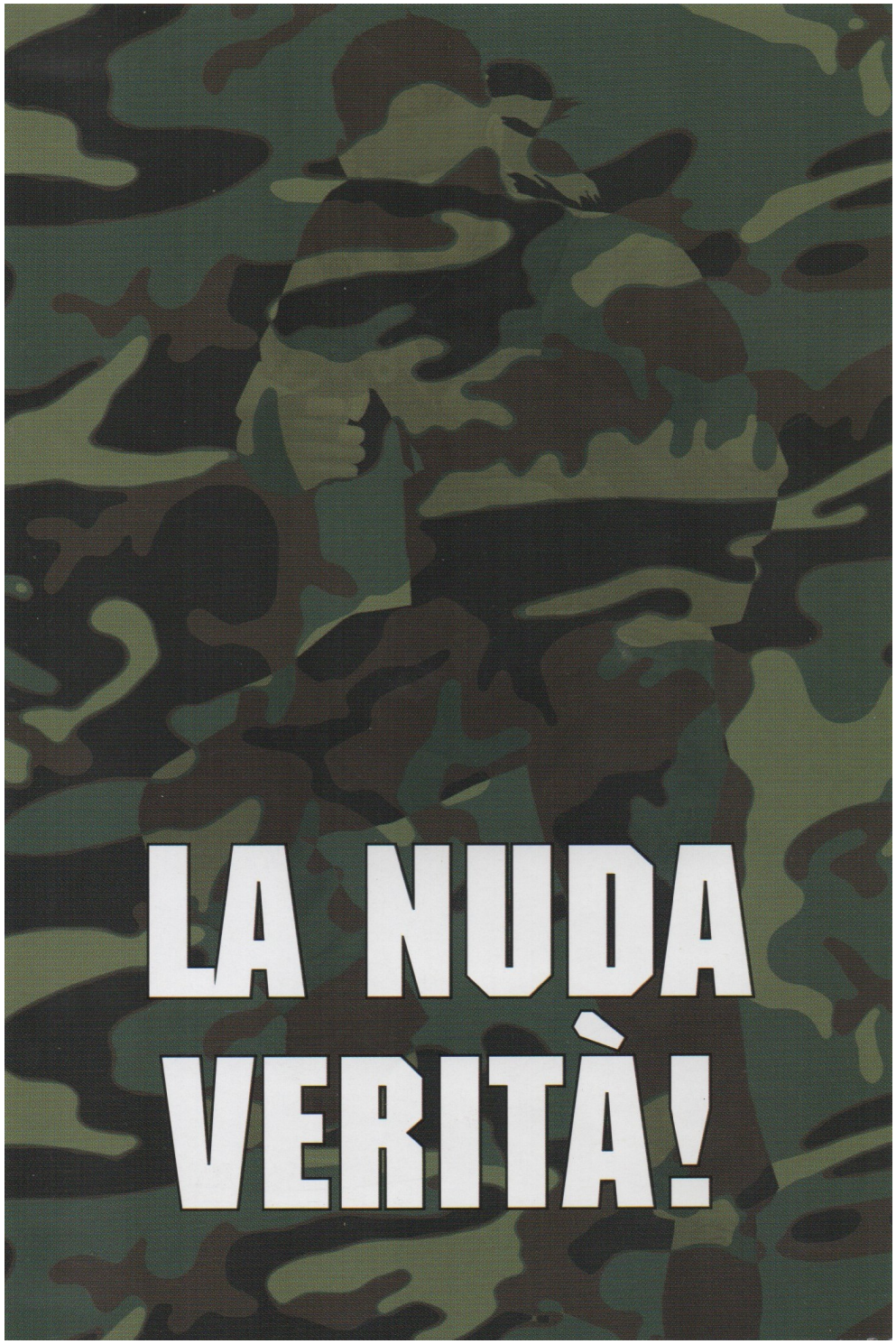
A HIDEO KOJIMA GAME

16+

www.pegi.info



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
A HIDEO KOJIMA GAME
SLES-82024
PAL
DVD ROM
KONAMI
DOLBY PRO LOGIC II
Dolby, Pro Logic, e il simbolo doppia-D sono marchi di fabbrica di Dolby Laboratories. Fabbricato sotto licenza dei Dolby Laboratories.
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
" " and "PlayStation" are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved. Made in Austria. METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc.
© 1987-2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved.
Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Konami Computer Entertainment Japan.
Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. This software uses "DNAS" (Dynamic Network Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation®2


LA NUDA
VERITÀ!

TUTTE LE TATTICHE, I TRUCCHI, I SEGRETI... SVELATI DALLA GUIDA PER GLI AGENTI OPERATIVI DI PIGGYBACK.

- Tutti i segreti svelati.
- Trova ogni singolo Kerotan.
- Mappe esaurienti, ricche di annotazioni, per trovare con facilità ogni oggetto.
- La trama e la spiegazione di quanto avvenuto finora in Metal Gear Solid.
- Tutto quello che devi sapere sulla modalità Serpente contro Scimmia.
- Le strategie migliori per affrontare i boss.
- Informazioni su flora, fauna, armi, medicine e altri oggetti.

PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

LA GUIDA UFFICIALE È DISPONIBILE ORA.

Strettamente riservato: il comandante delle operazioni speciali Piggyback consiglia a tutti gli agenti operativi un aggiornamento online. Visita il sito www.piggybackinteractive.com per esaminare il materiale informativo gratuito. *Senza farti vedere.*

KONAMI

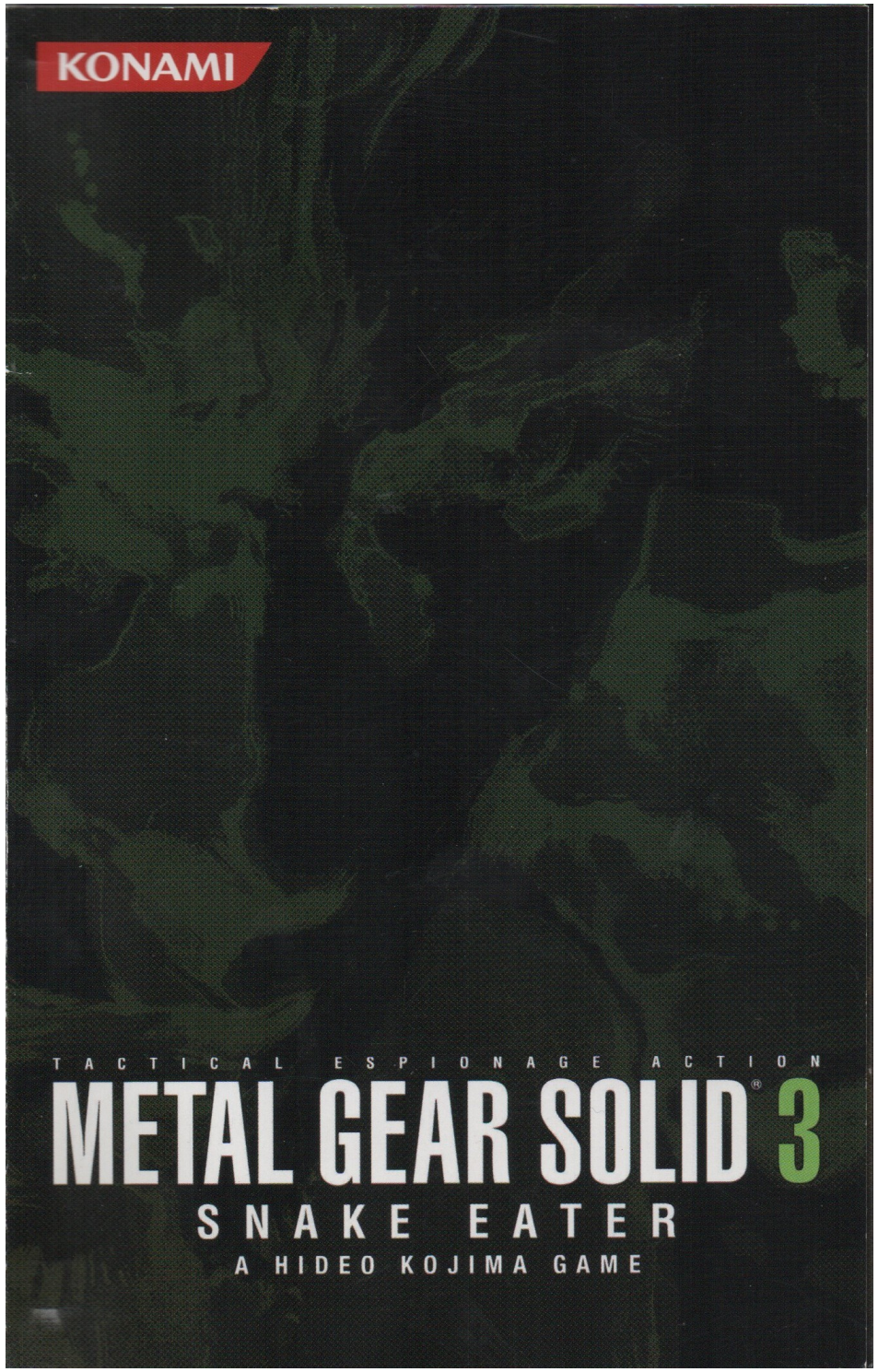
piggyback

© 2005 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved. Piggyback™, PIGGYBACKINTERACTIVE.COM™, AUTHORISEDCOLLECTION.COM™, and the Piggyback logo are trademarks of Piggyback Interactive Limited.

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™, are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. © 1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved.

The Official Metal Gear Solid® 3 Guide is a licensed product of KONAMI of Europe GmbH. All rights reserved.

SLES-82024/70263/3


KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER
A HIDEO KOJIMA GAME

Precauzioni

Il disco contiene software per la PlayStation®2. • Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation®2 per il mercato PAL. • Non può essere utilizzato con altre versioni della PlayStation®2. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation®2 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. • Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido e asciutto. Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

• Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. • Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. • Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. • Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service Numbers.) si trova sul retro di questo manuale.

Cos'è il sistema di classificazione per fasce d'età PEGI?

Pan European Games Information (PEGI) è il sistema di classificazione per fasce d'età relativo ai videogiochi applicato in Europa (ad eccezione dei Paesi in cui la legge in vigore prevede l'applicazione di altri sistemi). Il sistema PEGI è composto da due elementi distinti ma complementari. Il primo concerne la classificazione delle fasce d'età:

Il secondo prevede l'uso icone che descrivono il tipo di contenuto del gioco. Il numero di icone che appare sulla confezione varia a seconda del gioco. La fascia d'età attribuita al gioco è adeguata alla natura del contenuto proposto. Le icone sono:

VIOLENZA VOLGARITÀ PAURA SESSO DROGA DISCRIMINAZIONE

Il sistema PEGI permetterà a genitori e a chi acquista giochi per bambini di scegliere i prodotti adeguati all'età dei giocatori. Per ulteriori informazioni, è possibile visitare il sito http://www.pegi.info

SLES-82024

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) : 90KB minimo • Compatibilità con controllo analogico, tutti i tasti Compatibile con funzione di vibrazione • Compatibile con Network Adaptor (Ethernet) (per PlayStation®2)

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc.
© 1987-2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved. Dolby, Pro Logic, e il simbolo doppia-D sono marchi di fabbrica di Dolby Laboratories. Fabbricato sotto licenza dei Dolby Laboratories. Programmi libreria (©) 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. su licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. SOLO PER USO DOMESTICO. Sono vietati la copia, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la vendita, l'uso in sale giochi, l'uso a scopo di lucro, la trasmissione radiotelevisiva, l'esibizione in pubblico e la trasmissione, l'accesso o l'utilizzo tramite Internet, via cavo o altri mezzi di telecomunicazione non autorizzati. Sono vietate la distribuzione e l'estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio di fabbrica o elemento tutelato dai diritti d'autore che facciano parte di questo prodotto. This software uses "DNAS" (Dynamic Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc., to provide security and to help protect copyrighted contents. The unauthorised transfer, exhibition, export, import or transmission of programs and devices in circumventing its authentication scheme may be prohibited by law. Pubblicato da Konami Europe GmbH. Sviluppato da Konami Computer Entertainment Japan.

SOMMARIO

Operazioni preliminari 04
Controlli principali 05
Introduzione 06
Gioco di azioni furtive 06
La storia di MGS3 06
Fumetto con le istruzioni 08
Avvio del gioco 016
Game Over/salvataggio 017
Opzioni 018
Speciale 018
Elementi nelle schermate 019
Indicatore dell'ENERGIA VITALE 019
Vigore 020
Effetti del vigore sulle prestazioni di Snake 020
Mangiare 020
Tipi di indicatore 020
Mimetica 021
Tipi di visuale 022
Controlli principali: movimento 023
Controlli principali: guardare intorno 024
Controlli principali: tasto Azione 025
Controlli principali: combattimento 026
Controlli speciali 027
Recupero di cibo 028
Proprietà dei cibi 029
CQC (Close Quarters Combat) 030
Serpente contro Scimmia/Modalità Duello/Demo 032
Stato dei nemici 034
Radio 035
Visore di Sopravvivenza 036
Mimetica 036
Zaino 037
Cibo 038
Cura 039
Mappa 040
Armi ed equipaggiamento 041
Schema delle armi 041
Funzioni speciali delle armi 042
Manuale d'infiltrazione di MGS3 047
Tecniche avanzate 048
Scaricamento di mimetiche 049
Personaggi principali 051
Cronologia essenziale di MGS3 054

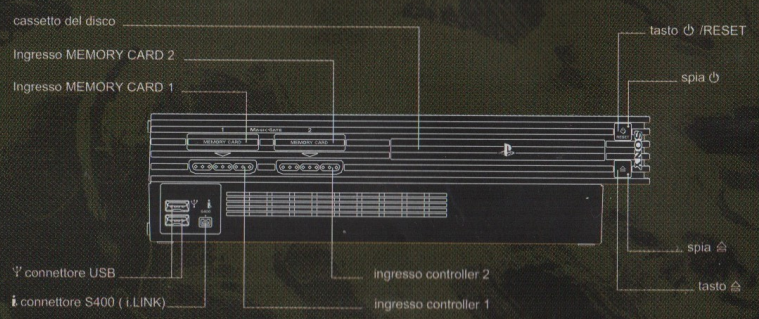
Complimenti per l'acquisto di **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** di Konami. Leggi tutto questo manuale prima di iniziare a giocare e riponilo in un luogo sicuro, per poterlo consultare facilmente in un secondo momento.

(**Nota:** Konami non ristampa le copie dei manuali.)

Konami è continuamente impegnata a migliorare i propri prodotti. Di conseguenza, è possibile che questo prodotto sia leggermente diverso da un altro dello stesso tipo, a seconda della data di acquisto.

OPERAZIONI PRELIMINARI

PlayStation®2 [pannello anteriore]



Prepara il sistema di intrattenimento PlayStation®2 in base a quanto riportato nel relativo manuale di istruzioni. Assicurati che sia stato attivato l'interruttore MAIN POWER (accensione), situato sul retro della console. Premi il tasto ⏻/RESET. Quando si accende la spia ⏻, premi il tasto ⏏ per aprire il cassetto del disco. Inserisci il disco di **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** sul cassetto del disco, con il lato con l'etichetta rivolto verso l'alto. Premi di nuovo il tasto ⏏ per chiudere il cassetto del disco. Collega, in base alle esigenze, i controller di gioco e gli altri accessori. Per informazioni sull'uso del software, segui le istruzioni visualizzate sullo schermo e consulta questo manuale.

Quando compare la schermata del titolo, premi il tasto START per visualizzare il menu principale. Usa i tasti direzionali o la levetta analogica sinistra per scegliere la voce di menu desiderata, poi conferma la selezione con il tasto ⊗.

Se nell'ingresso MEMORY CARD 1 o nell'ingresso MEMORY CARD 2 è inserita una memory card (8 MB) (per PlayStation®2) contenente i dati di gioco salvati, questi vengono caricati automaticamente e puoi scegliere di riprendere a giocare dall'ultimo punto in cui avevi salvato il gioco.

DA NOTARE

001 Questo gioco può essere usato soltanto con il controller (DUALSHOCK®2) e non supporta un controller digitale.

002 Mentre giochi, usa l'ingresso controller 1.

003 All'avvio del gioco, il controller analogico (DUALSHOCK®2) si imposta automaticamente sulla modalità analogica (spia ROSSA).

CONTROLLI PRINCIPALI

CONTROLLER ANALOGICO (DUALSHOCK® 2)

Tasto L2 e tasto R2 contemporaneamente
Visuale Normale: vai in punta di piedi

Tasto L2
Tasto finestra Oggetti
Visuale Normale: seleziona, equipaggia e rimuovi oggetti
Visuale Angolare/Soggettiva: sbircia

Tasto L1
Tasto Puntamento
Con un'arma in mano: mira nella direzione in cui è rivolta l'arma
Visuale Soggettiva: mira dalla spalla

Tasto R2
Tasto finestra Armi
Visuale Normale: seleziona, equipaggia e rimuovi armi
Visuale Angolare/Soggettiva: sbircia

Tasto R1
Tasto visuale Soggettiva
Attiva la visuale di Snake

Tasto ▢
Tasto Armi
Usa l'arma equipaggiata. Se equipaggiato coltello: fa oscillare il coltello. Premilo con fermezza per pugnalare.

Tasto ○
Tasto Pugno, tasto CQC, tasto Invio
Sferra pugni, usa CQC, bussa su muri (se addossato a un muro).

Tasto △
Tasto Azione
Arrampicati su alberi, apri armadietti, sali/scendi scale, sali su piattaforme, sospenditi, ecc.

Tasto ⊗
Tasto Strisciare, tasto Annulla
Alterna posizione in piedi, accovacciato e strisciante

Tasto direzionale
Visuale Normale: muoviti in modalità Furtiva
Visuale Soggettiva: guarda intorno

Levetta analogica sinistra
Visuale Normale: muoviti
Visuale Soggettiva: guarda intorno

Tasto L3 – premuto
Afferrando un nemico: interroga il nemico

Tasto SELECT
Attiva modalità Radio

Tasto START
Attiva Visore di Sopravvivenza

Levetta analogica destra
Modifica angolazione telecamera

Tasto R3 – premuto
Blocca telecamera nella direzione in cui è premuta la levetta analogica destra. Premi di nuovo per sbloccare.

INTRODUZIONE

GIOCO DI AZIONI FURTIVE

Infiltrati senza farti scoprire dal nemico…

Metal Gear Solid 3 è un gioco di avventura e di azione 3D che ti farà provare il brivido di muoverti di soppiatto tra i nemici senza farti vedere. Ricoprirai il ruolo di Snake, che dovrà infiltrarsi in territorio nemico per compiere una missione top-secret. Se i nemici ti vedono, chiameranno i rinforzi e le cose si metteranno male di sicuro. Cerca dunque di evitare il più possibile gli scontri.

Sapere come sopravvivere in territorio ostile sarà fondamentale. In questa missione, la priorità assoluta sarà di restare vivo in zona di battaglia. Dovrai razziare i depositi di provviste per conservare il vigore e curare le ferite per mantenere Snake in grado di combattere.

Questo gioco è frutto di invenzione. Qualsiasi riferimento a persone o gruppi reali, vivi o morti, è puramente casuale.

LA STORIA DI MGS3

In seguito alla Seconda guerra mondiale, il mondo si ritrovò diviso in due parti: Est e Ovest.

Fu quello l'inizio di una nuova era: la Guerra Fredda.

16 ottobre 1962: il Presidente degli Stati Uniti venne a sapere che l'Unione Sovietica aveva spiegato dei missili nucleari a Cuba. Il mondo intero temette l'imminente scoppio di una guerra nucleare. Dopo giorni di intensi negoziati, il 28 ottobre i sovietici accettarono di ritirare i propri missili dal suolo cubano. Con la risoluzione di questo incidente, più avanti denominato "Crisi dei missili cubani", sembrò che l'umanità fosse sopravvissuta a un'altra minaccia alla propria esistenza.

Il patto, tuttavia, conteneva una condizione segreta per porre fine alla crisi: Nikolai Stepanovich Sokolov, uno scienziato sovietico che aveva disertato in Occidente, doveva essere rispedito nell'Unione Sovietica. Il governo statunitense accettò e restituì Sokolov alla sua madrepatria, non sapendo che Sokolov avrebbe poi progettato un'arma terribile. Ora, con Sokolov di nuovo al loro servizio, i sovietici sono pronti a riprendere la costruzione di quell'arma che, se verrà completata, segnerà l'inizio di una nuova era di terrore.

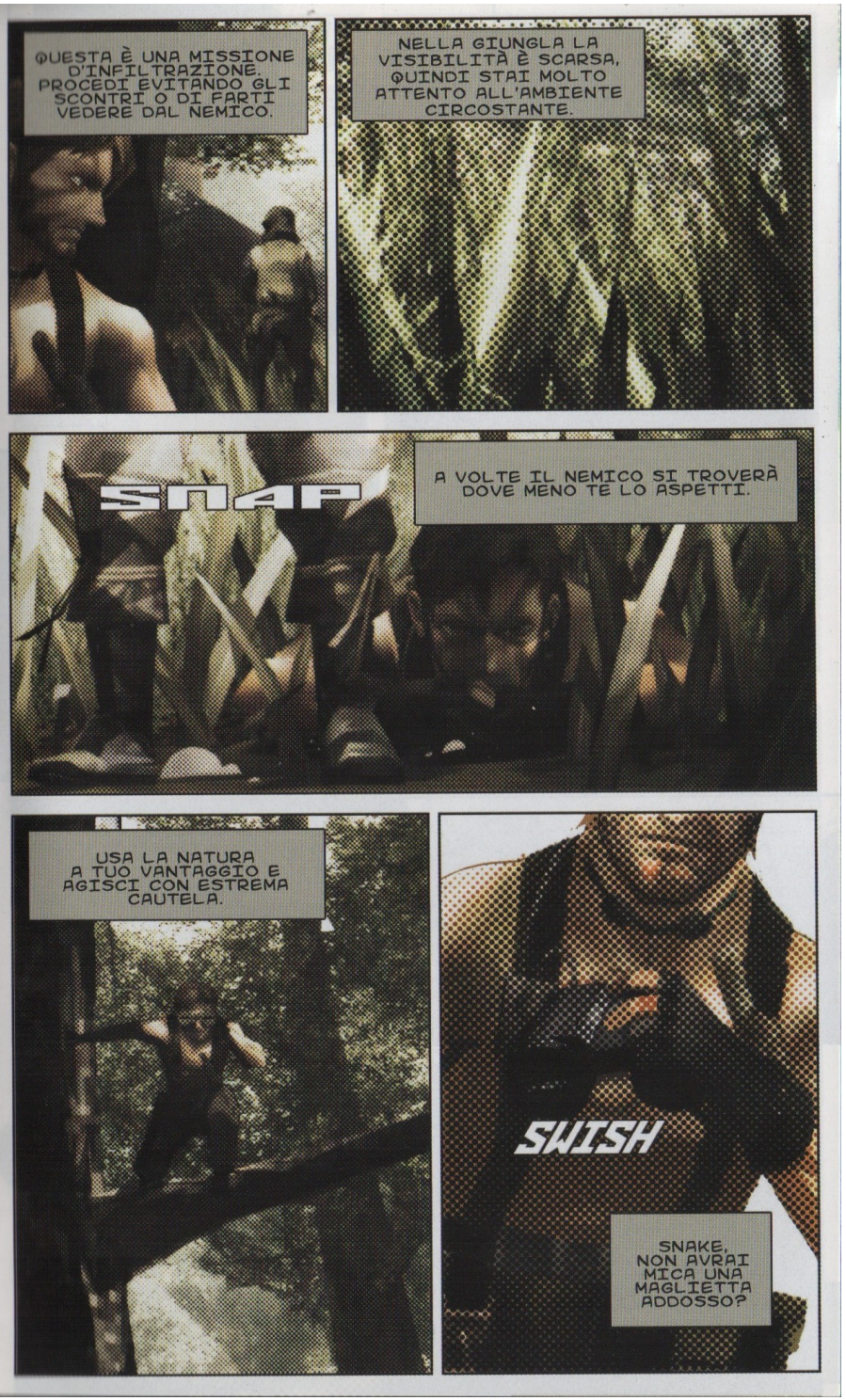
Agosto 1964: resasi finalmente conto della gravità della situazione, la CIA progetta un piano per ricatturare Sokolov e invia l'unità segreta FOX nell'impianto di ricerca di Sokolov, situato a sud della grande fortezza sovietica di Groznyj Grad. Guidata dall'ex membro del SAS, Major Zero, la FOX è un reparto di forze speciali all'avanguardia che opera sia come reparto di combattimento specializzato, sia come gruppo di intelligence segreto. Il modus operandi dell'unità FOX consiste nell'inviare un unico agente, appoggiato a distanza via radio, nel territorio nemico per svolgere una missione d'infiltrazione solitaria.

24 agosto: un soldato piomba dal nulla – il suo nome in codice è Naked Snake.

Personaggio del giocatore

Snake
Discepolo della leggenda vivente The Boss, si unì alla FOX dopo avere prestato servizio nella CIA e avere fatto parte dei Berretti Verdi per diversi anni. Il suo nome in codice per questa missione è Naked Snake. Snake è uno specialista di operazioni segrete ed è un abilissimo combattente, esperto in tutti i tipi di equipaggiamenti militari e armamenti. È anche un maestro di CQC (Close Quarters Combat), una tecnica di combattimento ravvicinato che ha sviluppato insieme a The Boss.

CHOMP
SHH-SHH
MMM
MMM
MMM
MMM
SHH-SHH
RGAAAAAH
SNAKE, MI RICEVI?
SEMBRA CHE L'INFILTRAZIONE SIA RIUSCITA.
HO INDIVIDUATO UN SOLDATO NEMICO.


QUESTA È UNA MISSIONE D'INFILTRAZIONE. PROCEDI EVITANDO GLI SCONTRI O DI FARTI VEDERE DAL NEMICO.
NELLA GIUNGLA LA VISIBILITÀ È SCARSA, QUINDI STAI MOLTO ATTENTO ALL'AMBIENTE CIRCOSTANTE.
SNAP
A VOLTE IL NEMICO SI TROVERÀ DOVE MENO TE LO ASPETTI.
USA LA NATURA A TUO VANTAGGIO E AGISCI CON ESTREMA CAUTELA.
SWISH
SNAKE, NON AVRAI MICA UNA MAGLIETTA ADDOSSO?

APRI IL "*VISORE DI SOPRAVVIVENZA*" CON IL "*TASTO START*".

WOODLAND
OLIVE DRAB
52%

PER SAPERE SE SEI BEN MIMETIZZATO, GUARDA L'"*INDICE DI MIMETIZZAZIONE*" IN ALTO A DESTRA SULLA SCHERMATA.

SNAKE
WOODLAND TIGER STRIPE
R1 : VIEW
CAMOUFLAGE
BACKPACK
FOOD
SURVIVAL VIEWER

USA "*MIMETICA*" PER CONFONDERTI CON L'AMBIENTE.

CAMBIERÀ ANCHE IN BASE ALLA TUA POSIZIONE. SE TI MUOVI, CALERÀ NOTEVOLMENTE, QUINDI FAI ATTENZIONE.

CHI VA LÀ?!

SE IL NEMICO TI AVVISTA, USA L'AMBIENTE NATURALE PER FACILITARTI LA FUGA.

GROWWWL

SNAKE

SOTTO L'"*INDICATORE DELL'ENERGIA VITALE*" C'È L'"INDICATORE DEL VIGORE". AVRÀ EFFETTO SU QUASI TUTTO CIÒ CHE FARAI.

SE INIZIA A CALARE, MANGIA QUALCOSA PER FARLO RISALIRE.

PER ESEMPIO *UCCELLI*

FRUTTI

SERPENTI

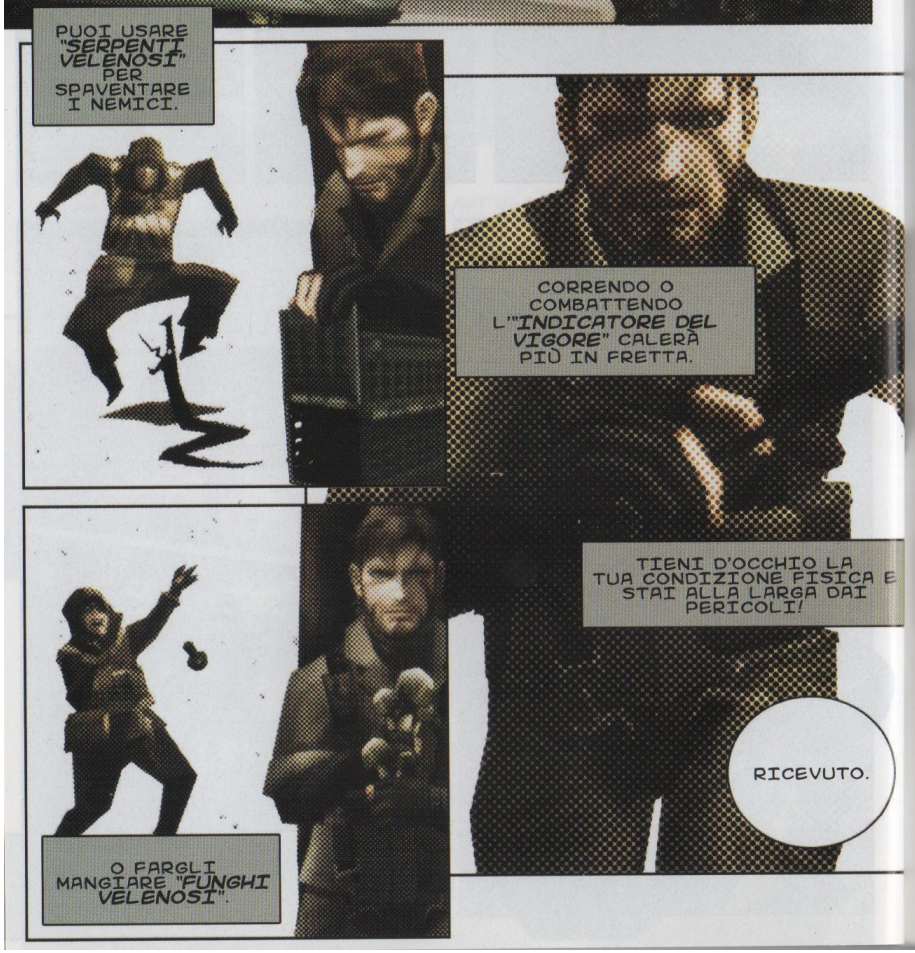
E *FUNGHI* POSSONO ESSERE USATI COME CIBO.

PUOI PROCURARTI IL CIBO USANDO UN'ARMA COME IL "*COLTELLO DI SOPRAVVIVENZA*" O UN "*FUCILE*".

SE LASCI CALARE TROPPO L'"*INDICATORE DEL VIGORE*", IL RECUPERO DI ENERGIA VITALE RALLENTERÀ.

INOLTRE TI TREMERANNO LE MANI QUANDO PROVERAI A PUNTARE UN'ARMA, QUINDI TIENILO D'OCCHIO.

USA L'"ARMA AI TRANQUILLANTI" PER CATTURARE ANIMALI VIVI.
COSÌ NON ANDRANNO A MALE.
ESATTAMENTE.


PUOI USARE "SERPENTI VELENOSI" PER SPAVENTARE I NEMICI.
CORRENDO O COMBATTENDO L'"INDICATORE DEL VIGORE" CALERÀ PIÙ IN FRETTA.
TIENI D'OCCHIO LA TUA CONDIZIONE FISICA E STAI ALLA LARGA DAI PERICOLI!
RICEVUTO.
O FARGLI MANGIARE "FUNGHI VELENOSI".

A VOLTE LA LOTTA È INEVITABILE.
È ALLORA CHE TORNA UTILE IL "C◆C".
C◆C?

"CLOSE QUARTERS COMBAT", UNA TECNICA DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO.
PUOI GETTARE A TERRA UN NEMICO CHE HAI AFFERRATO CON IL TASTO "C◆C".

GURGLE
PUOI ANCHE FARLO PRIGIONIERO.

PUOI AFFERRARE UN NEMICO E USARLO COME SCUDO UMANO.

AUUUU

O SPAVENTARLO A MORTE.

SE TI FERISCI IN BATTAGLIA, SBRIGATI A USARE IL "*VISORE DI SOPRAVVIVENZA*" PER CURARTI LE FERITE.

IL METODO DI CURA CHE TI SERVE DIPENDE DAL TIPO DI FERITA.

L'ENERGIA VITALE RISALE GRADUALMENTE CON IL TEMPO.

A1

MA SE NON TI CURI LE FERITE, NON RAGGIUNGERÀ MAI IL LIVELLO MASSIMO.

SE IL DANNO È TROPPO ESTESO, SALVA IL GIOCO E SMETTI PER UN PO'.

CI SONO MOLTI PERICOLI IN AGGUATO.

CHOMP

MMM MMM MMM MMM

CHOMP

CONCENTRATI BENE E COMPLETA LA MISSIONE!

AAH!

SQUISITO!

CONTINUA

AVVIO DEL GIOCO

Nella schermata del titolo, premi il tasto START per visualizzare il menu del titolo. Sposta la levetta analogica sinistra in su e in giù per selezionare le voci di menu e premi il tasto ◯ per confermare.

NUOVO GIOCO: avvia un nuovo gioco dall'inizio.
CARICA GIOCO: carica i dati salvati e continua una sessione di gioco precedente.
SCHEDE ISTRUZIONI: visualizza le istruzioni (appare solo dopo l'avvio di un gioco).
SERPENTE CONTRO SCIMMIA: Avvia una sessione di "Serpente contro Scimmia".
DUELLO: disponibile dopo avere completato il gioco almeno una volta. Attiva eventi particolari e battaglie contro i boss dal gioco principale.
DEMO: disponibile dopo avere completato il gioco almeno una volta. Avvia filmati tratti dal gioco che sono già stati visualizzati.
OPZIONI: modifica varie opzioni di gioco.
SPECIALE: fa accedere a voci di menu speciali.

NUOVO GIOCO

Seleziona questa opzione quando giochi per la prima volta. Dopo che è stato selezionato "NUOVO GIOCO", compare un questionario. Scegli la risposta corrispondente per ogni domanda. Una volta completato il questionario, compare la lista dei livelli di difficoltà disponibili.

FACILISSIMO: gioco molto semplice, per principianti.
FACILE: per giocatori con un po' di esperienza in giochi di azione.
NORMALE: livello di difficoltà standard.
DIFFICILE: per giocatori che sanno il fatto loro.
ESTREMO: disponibile dopo avere completato il gioco una volta. Per chi ha padronanza del gioco.

CARICA GIOCO

Scegliendo "CARICA GIOCO" dalla schermata del menu del titolo, si apre la schermata di selezione dei dati. Seleziona un file di dati per riprendere il gioco dall'ultimo punto di continuazione in cui è stato salvato.

GAME OVER / SALVATAGGIO

Game Over (Fine gioco) (Time Paradox)

Quando l'Indicatore dell'Energia vitale di Snake scende a zero, il gioco termina.
Il gioco termina anche in altri casi, come alla morte di certi personaggi, se l'Indicatore dell'Energia vitale dell'assistente scende a zero, o se Snake cade in una trappola nemica. Dopo la fine del gioco, si apre la schermata di selezione Continue (Continua).

CONTINUA

Riprende il gioco dall'ultimo punto di continuazione raggiunto prima del Game Over (Fine gioco).
Il gioco può essere continuato un numero illimitato di volte.

NOTA: punti di continuazione
Questo termine indica i punti chiave per lo svolgimento del gioco, quali i passaggi tra le varie zone, immediatamente prima delle battaglie contro i boss, oltre che prima e dopo gli eventi più importanti.

ESCI

Riporta alla schermata del titolo. Tieni presente che il gioco non viene salvato.

Salvataggio

Salvare il gioco prima di uscire consente di riprendere il gioco dal punto in cui è stato interrotto. Il gioco può essere salvato contattando Para-Medic via radio.

Para-Medic (Salva) 140.96

Salvando il gioco, viene registrato lo stato di Snake nell'ultimo punto di continuazione raggiunto.
Per continuare il gioco dal punto in cui è stato salvato, seleziona "CARICA GIOCO" dalla schermata del menu principale.
NOTA: per salvare i dati di gioco, occorre una memory card (8 MB) (per PlayStation® 2) con almeno 90 KB di spazio libero.

SCHEDE ISTRUZIONI

Visualizza una panoramica di istruzioni sulla missione attuale.

SERPENTE CONTRO SCIMMIA

Avvia una sessione di "Serpente contro Scimmia", in cui dovrai inseguire una scimmia nella giungla cercando di catturarla (vedi "Serpente contro Scimmia" a p. 032).

NOTA PER I GENITORI: questa modalità è adatta a tutte le età.

OPZIONI

Cambia varie impostazioni di gioco.

VIBRAZIONE
Attiva/disattiva la vibrazione del controller.

SANGUE
Attiva/disattiva la visualizzazione del sangue.

DOLBY PRO LOGIC II
Attiva/disattiva l'audio Dolby Pro Logic II.

Questo gioco è realizzato in Dolby® Pro Logic® II. Collega l'uscita audio della tua console ad una televisione, ad un impianto Hi-Fi o ad un impianto Home Theater provvisto di Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II o Dolby Pro Logic IIx per sperimentare l'eccitante mondo del suono in surround. Ove presente, seleziona "Dolby Pro Logic II" fra le opzioni audio del gioco stesso.

DIDASCALIA
Attiva/disattiva le didascalie.

VISUALE SOGGETTIVA
Cambia il tipo di input per la levetta analogica sinistra in Visuale Soggettiva.
NORMALE: spostando la levetta analogica sinistra in su e in giù, la telecamera si muove nella stessa direzione.
INVERTITA: spostando la levetta analogica sinistra in su e in giù, la telecamera si muove nella direzione opposta.

REGOLAZIONE SCHERMATA
Regola la posizione dello schermo.

REGOLAZIONE LUMINOSITÀ
Visualizza le linee guida per regolare la luminosità del televisore.

ESCI
Riporta alla schermata del titolo.

SPECIALE

Attiva una serie di funzioni speciali non incluse nel gioco principale.

AZIONI PRINCIPALI
Visualizza spiegazioni dei controlli per le principali azioni di gioco, accompagnate da dimostrazioni filmate.

ALBUM FOTOGRAFICO
Visualizza e modifica i nomi e i colori (valori RGB) delle foto scattate durante il gioco. Per scattare le foto mentre giochi, devi prima trovare la fotocamera.

SCARICA MIMETICA
Consente di collegarsi alla rete e di acquisire motivi mimetici speciali non disponibili nel gioco normale (vedi "Scaricamento di mimetiche" a p. 049).

BONUS
SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC
Motivi mimetici speciali e tute mimetiche rare non disponibili nel gioco principale possono essere acquisiti caricando i CD musicali contrassegnati da "SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC" (p. 049).

ESCI
Riporta al menu principale.

ELEMENTI NELLE SCHERMATE

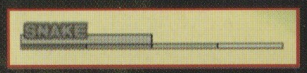
ARMA EQUIPAGGIATA: visualizza l'arma attualmente equipaggiata (vedi "Armi ed equipaggiamento" a p. 041). Non viene visualizzata se non è equipaggiato niente.

OGGETTO EQUIPAGGIATO: visualizza l'oggetto attualmente equipaggiato (vedi "Armi ed equipaggiamento" a p. 041). Non viene visualizzata se non è equipaggiato niente.

INDICATORE DEL VIGORE: il livello dell'Indicatore del Vigore influisce sulle condizioni di Snake e sulla velocità di recupero di ENERGIA VITALE (vedi "Vigore" a p. 020).

INDICATORE DELL'ENERGIA VITALE: se l'Indicatore dell'ENERGIA VITALE scende a zero, il gioco termina.

INDICATORE DELL'ENERGIA VITALE
Se l'Indicatore dell'ENERGIA VITALE scende a zero, il gioco termina. Quando l'ENERGIA VITALE di Snake è ridotta dagli attacchi nemici, nasconditi e aspetta che risalga in modo naturale, salva il gioco e fai una pausa, oppure prendi la medicina per l'ENERGIA VITALE.



RECUPERO
Snake recupererà l'ENERGIA VITALE in modo naturale, con il passare del tempo. La velocità del recupero, tuttavia, dipende dal livello dell'Indicatore del Vigore. Maggiore è il livello di vigore di Snake, più in fretta avverrà il recupero della sua ENERGIA VITALE (vedi "Vigore" a p. 020). Il recupero di ENERGIA VITALE è più rapido anche quando Snake si accovaccia o si distende.

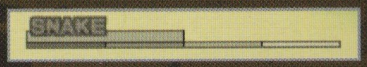
FERITE
Se Snake cade da un posto elevato o rimane colpito in un attacco violento, rimarrà ferito. Quando Snake è ferito, nell'Indicatore dell'ENERGIA VITALE compare un contatore rosso. Seleziona "CURA" dal Visore di Sopravvivenza per curare le ferite (vedi "Cura" a p. 039). Tieni presente che il recupero di ENERGIA VITALE non raggiunge il livello massimo se Snake è ferito.
NOTA: la maggior parte delle ferite guarisce in modo naturale dopo un certo lasso di tempo, anche se non vengono curate. Alcuni tipi di ferite, però, non guariscono se non sono medicate.

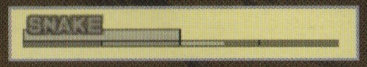
AVVELENAMENTO/MALATTIA
Durante la missione, Snake può essere avvelenato o ammalarsi. Se l'avvelenamento non viene curato, l'Indicatore dell'ENERGIA VITALE calerà, mentre trascurando i raffreddori o i morsi di sanguisughe, si consumerà il livello nell'Indicatore del Vigore. Seleziona "CURA" dal Visore di Sopravvivenza per risolvere questi problemi (vedi "Cura" a p. 039).

RIPOSO
Salvando il gioco e uscendo dal gioco per un po', dai a Snake la possibilità di riposarsi. Nell'intervallo di tempo che passa prima che venga di nuovo caricato il gioco, l'ENERGIA VITALE risale, mentre tutte le ferite e le malattie guariscono.

VIGORE

Un livello di vigore basso produce diversi effetti negativi sulle prestazioni di Snake. Tieni d'occhio l'Indicatore del Vigore: se il livello inizia a diventare basso, mangia del cibo per farlo risalire.





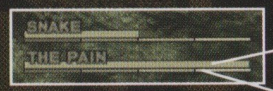
EFFETTI DEL VIGORE SULLE PRESTAZIONI DI SNAKE

	VIGORE BASSO	VIGORE ALTO
Velocità recupero naturale	Bassa	Alta
Tremolio mani tenendo un'arma (visuale Soggettiva)	Alto	Basso
Indicatore O^2	Corto	Lungo
Indicatore Presa	Corto	Lungo

MANGIARE

Per fare risalire il livello di Vigore, Snake deve mangiare. Il suo cibo consiste di piante e animali trovati nella giungla e di razioni acquisite come oggetti. Per mangiare del cibo, seleziona "CIBO" dal Visore di Sopravvivenza (vedi "Cibo" a p. 038).

TIPI DI INDICATORE

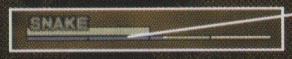


BATTAGLIE CONTRO I BOSS

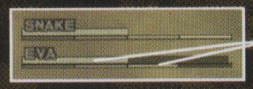
1. INDICATORE ENERGIA VITALE BOSS: scende quando un boss subisce danni in attacchi armati.

2. INDICATORE VIGORE BOSS: scende quando un boss viene colpito da proiettili ai tranquillanti o da pugni. * Le battaglie contro i boss terminano quando uno dei due indicatori (ENERGIA VITALE o Vigore) scende a zero.

INDICATORE DELLA PRESA
Visualizzato mentre sei in sospensione (vedi "Controlli principali: movimento" a p. 023). Quando il livello della Presa scende a zero, Snake cade. La lunghezza dell'Indicatore della Presa dipende dalla quantità di vigore di Snake.



INDICATORE DELL'O^2 [OSSIGENO]
Visualizza la quantità di ossigeno rimasta mentre sei sott'acqua. Quando l'Indicatore dell'O^2 scende a zero, il livello di ENERGIA VITALE inizia a calare. La lunghezza dell'Indicatore dell'O^2 dipende dalla quantità di vigore di Snake.



INDICATORI ENERGIA VITALE/VIGORE DELL'ASSISTENTE
Quando Snake viene aiutato da una persona, sono visualizzati gli Indicatori dell'ENERGIA VITALE e del Vigore di questa persona. Se l'ENERGIA VITALE dell'assistente scende a zero, il gioco termina.

MIMETICA

Indossando una mimetica, Snake può confondersi con l'ambiente circostante ed evitare di essere visto dal nemico. Usa l'opzione "MIMETICA" nel Visore di Sopravvivenza per scegliere la mimetica più adatta all'ambiente circostante, ed essere individuato il meno possibile. Esistono due tipi di mimetica: "UNIFORME" e "FACCIA". Assicurati di usarli entrambi e di scegliere il motivo mimetico giusto per ogni situazione (vedi "Mimetica" a p. 036).

L'Indice di Mimetizzazione

L'Indice di Mimetizzazione, situato nell'angolo superiore destro della schermata, mostra quanto riesce a confondersi Snake con l'ambiente: maggiore è l'Indice di Mimetizzazione, più è efficace la mimetizzazione di Snake e meno il nemico riesce a individuarlo. A prescindere dall'efficacia della mimetizzazione di Snake, l'Indice di Mimetizzazione cala bruscamente quando Snake si muove. Il livello dell'Indice di Mimetizzazione cambia anche in base alle posizioni assunte da Snake (in piedi, accovacciato o disteso).

Alto ⟷ Basso		
Disteso	Accovacciato	In piedi
Immobile	Camminando	Correndo

Quando il nemico è vicino, bada di fare aumentare il più possibile l'Indice di Mimetizzazione abbassandoti e rimanendo immobile.

TIPI DI VISUALE

In "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" sono disponibili quattro diversi tipi di visuale, il cui impiego nelle diverse situazioni aggiunge suspense alla missione d'infiltrazione di Snake. Scopri i segreti dei vari tipi di visuale e usali a tuo vantaggio.

Visuale Globale/Visuale Normale

La posizione predefinita della telecamera è, pressappoco, una visuale dall'alto.

Visuale Angolare

Usata stando nascosti e sorvegliando la zona circostante. Premendo senza rilasciare la levetta analogica sinistra (o il tasto direzionale) verso un albero o un muro, Snake si appiattisce contro la sua superficie. L'angolazione di ripresa cambia, consentendo a Snake di guardare oltre gli ostacoli. La telecamera può essere puntata in direzioni diverse usando la levetta analogica destra. Premi il tasto L2 o il tasto R2 in questa posizione per sbirciare a sinistra o a destra e osservare meglio la situazione. Fai attenzione però: il nemico potrebbe avvistare Snake mentre sbircia da dietro un angolo.

Visuale Soggettiva

Nella visuale Normale, premi senza rilasciare il tasto R1 per spostare la visuale nella prospettiva di Snake.

Di seguito sono riportati i controlli per la visuale Soggettiva:

Usa la levetta analogica sinistra (o il tasto direzionale) per cambiare la direzione in cui guarda Snake.

Premi il tasto L2 o il tasto R2 per fare un passo a sinistra o a destra.

Premi contemporaneamente i tasti L2 e R2 per andare in punta di piedi. Questa posizione è possibile anche in visuale Incursione.

Snake non può spostarsi in visuale Soggettiva, ma puoi fargli usare l'arma attualmente equipaggiata premendo il tasto □. Gli attacchi in visuale Soggettiva sono efficaci prendendo di mira i punti vitali del nemico e altri bersagli di precisione. Il metodo di input per la levetta analogica sinistra (o per il tasto direzionale) può essere cambiato nella schermata OPZIONI (vedi "Opzioni" a p. 018).

Visuale Incursione

Quando Snake striscia bocconi in uno spazio ristretto o tra l'erba alta, la visuale della telecamera passa automaticamente nella prospettiva di Snake. Usa la levetta analogica sinistra per spostarti in modo normale e usa il tasto direzionale per spostarti senza voltare. Per ispezionare l'area circostante, premi senza rilasciare il tasto R1 e usa la levetta analogica sinistra per spostare la telecamera.

CONTROLLI PRINCIPALI: MOVIMENTO

Movimento (correre/camminare)

Ti sposti nella direzione in cui premi la levetta analogica sinistra. Premi la levetta analogica sinistra leggermente per camminare, più a fondo per correre. Il rumore dei passi può rivelare ai nemici vicini la presenza di Snake. Fai attenzione quando ti muovi nei pressi di nemici o in zone in cui i passi risuonano.

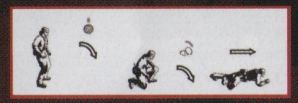
Movimento furtivo

Usa il tasto direzionale per spostarti furtivamente: in questo modo, Snake si muove con molta più cautela. Questo movimento riduce la velocità di spostamento e consuma il vigore, ma elimina il rumore dei passi.

Movimento nelle paludi

Nelle paludi senza fondo, il corpo di Snake sprofonda con il passare del tempo. Se Snake sprofonda fino al petto, rimane intrappolato nel fango e annega.

Accovacciarsi/distendersi



Accovacciandosi o distendendosi, Snake riesce a nascondersi dai nemici dietro ostacoli bassi.

Da accovacciato o disteso, premi la levetta analogica sinistra per spostarti strisciando: in questo modo Snake può intrufolarsi in spazi ristretti, come buche, o sotto i tavoli.

Rotolare

Mentre corri, premi il tasto × per rotolare: in questo modo, Snake può superare buche, evitare ostacoli che gli arrivano alla cintola e spostarsi rapidamente da un nascondiglio a un altro. Rotolando addosso ai soldati nemici, è possibile travolgerli; inoltre, se il corpo di Snake prende fuoco, può spegnere le fiamme rotolando più volte di seguito. Tenendo premuto il tasto × mentre rotola, Snake può passare direttamente in posizione distesa al termine del rotolamento.

Scavalcare ostacoli

Snake può scavalcare ostacoli alti fino alla cintola premendo il tasto △.

Sospendersi con una mano

Premendo il tasto □ è possibile sospendersi con una mano e con l'altra puntare e sparare con armi maneggiabili con una sola mano, ad esempio le pistole.

Sospendersi

Mettiti davanti al ramo di un albero o a una ringhiera e premi il tasto △ per sospenderti da essi. Mentre sei sospeso, è visualizzato l'Indicatore della Presa: se il livello scende a zero, Snake esaurisce le forze e cade.

Controlli in sospensione

Levetta analogica sinistra o tasto L2/R2: spostati a sinistra/destra
Tasto △ ritorna in cima al ramo/al di là della ringhiera
Tasto □ punta/fai fuoco con l'arma equipaggiata corrente (vedi sopra "Sospendersi con una mano")
Tasto × molla la presa e scendi
Tasto L2 + tasto R2 sollevati sulle braccia
Snake subisce danni se cade dall'alto. Se cade da un'altezza troppo elevata il gioco termina, quindi fai attenzione quando ti lasci cadere.

CONTROLLI PRINCIPALI: GUARDARE INTORNO

Appiattirsi contro le superfici

Snake può appiattirsi contro muri e altre superfici mettendosi davanti alla superficie e premendo senza rilasciare la levetta analogica sinistra. In certi punti, la telecamera passa in visuale Angolare (vedi "Tipi di visuale" a p. 022), di modo che Snake possa controllare più facilmente l'ambiente. Mentre si appiattisce, usa il tasto L2 / R2 per farlo muovere lungo la superficie. Spostandosi mentre è addossato a un muro, Snake riesce a intrufolarsi in spazi altrimenti troppo stretti per camminarci normalmente.

Sbirciare

Quando Snake si appiattisce contro alberi e muri ed è attiva la visuale Angolare, premi il tasto L2 / R2 per sbirciare dietro l'angolo a sinistra o a destra. Sbirciando, la telecamera si muove e hai una visuale migliore dell'area circostante.

Fare rumore

Stando appiattito contro un albero o un muro, premi il tasto ○ per battere sulla superficie e fare rumore. Questa tecnica può essere usata per attirare i soldati nemici.

Visuale Soggettiva (spostamento laterale)

Premendo senza rilasciare il tasto R2, la telecamera passa in visuale Soggettiva. Sebbene Snake non si possa muovere in visuale Soggettiva, ottiene una visuale più ampia della zona circostante. Il metodo di gestione del movimento in su/giù per la levetta analogica sinistra può essere cambiato nella schermata "OPZIONI" (vedi "Opzioni" a p. 018).

L2 + R2 contemporaneamente: vai in punta di piedi

Visuale Normale
In posizione eretta

L2: un passo a sinistra

Levetta analogica sinistra/tasto direzionale: controlla l'angolazione della telecamera

R2: un passo a destra

Telecamera con la levetta analogica destra

Nella schermata di gioco normale, la levetta analogica destra può essere usata per controllare l'angolazione della telecamera.

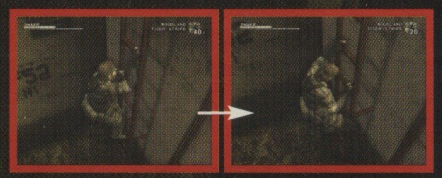
Con l'angolazione della telecamera cambiata, premi il tasto R3 (premi la levetta analogica destra) per bloccare la telecamera in quella posizione.

Per sbloccare la telecamera, premi di nuovo il tasto R3 o sposta la levetta analogica destra.

Usare la radio

Nella schermata di gioco normale, premi il tasto SELECT per usare la radio. Le conversazioni via radio possono essere valide fonti di informazioni e consigli quando non sai bene dove devi andare o dopo avere acquisito nuove armi ed equipaggiamenti (vedi "Radio" a p. 035).

CONTROLLI PRINCIPALI: TASTO AZIONE



Salire/scendere scale

Mettiti davanti o in cima a una scala e premi il tasto △ per salire o per scendere. Per scendere, premi in giù la levetta analogica sinistra nella direzione della scala. Su alcune scale, Snake può salire e scendere liberamente premendo la levetta analogica sinistra o il tasto direzionale in su e in giù.

Salire/scendere da alberi

Mettiti davanti a un albero ricoperto di rampicanti e premi il tasto △ per arrampicarti sull'albero. Per spostarti da un ramo verso il tronco, mettiti accanto al tronco, volgiti verso di esso e premi il tasto △.

Armadietti

Mettiti davanti allo sportello di un armadietto e premi il tasto △ per aprirlo. Se Snake entra nell'armadietto e si appiattisce contro la parete, chiuderà lo sportello nascondendosi nell'armadietto. Premi di nuovo il tasto △ per uscire dall'armadietto.

NOTA: alcuni armadietti non possono essere aperti.

CONTROLLI PRINCIPALI: COMBATTIMENTO

Affrontare i soldati nemici in combattimento è pericoloso e, quando è possibile, dovrebbe essere evitato. Ci sono casi, tuttavia, in cui lo scontro è inevitabile, ad esempio quando Snake deve sconfiggere i soldati nemici per fuggire.

Attaccare con le armi
Premi il tasto ▣ per usare l'arma attualmente equipaggiata (vedi "Armi principali" a p. 043 per le spiegazioni dettagliate sull'uso di ogni arma).

Attaccare in visuale Soggettiva

Attaccando in visuale Soggettiva, Snake può eseguire diverse azioni speciali: ad esempio, può bersagliare un nemico nei punti vitali, procurarsi cibo in posti difficili da raggiungere o distruggere le radio nemiche per impedire che vengano chiamati i rinforzi.

Tenendo premuto il tasto R1 e premendo il tasto ▣ per attaccare in visuale Soggettiva, Snake può mirare a determinati punti da attaccare. Premi il tasto ▣ per puntare l'arma e rilascia il tasto per fare fuoco.

Per abbassare l'arma senza sparare, rilascia lentamente il tasto ▣ Se non è equipaggiata alcuna arma, Snake ricorrerà alla lotta corpo a corpo, ad esempio sferrando pugni. NOTA: per alcune armi, l'uso di determinati tasti può essere diverso da quanto sopra descritto.

Fare fuoco dalla spalla/puntare con il telescopio
In visuale Soggettiva, premendo il tasto Puntamento (tasto L1) Snake riesce a prendere meglio la mira con alcune armi.

Fucili d'assalto: il mirino si sposta verso il centro della schermata.
Fucili di precisione: Snake usa il telescopio per prendere la mira.
NOTA: non funziona con tutte le armi.

Scontri corpo a corpo
Quando Snake è equipaggiato con certe armi o è disarmato, premi il tasto ◉ per fargli sferrare pugni ed eseguire altre mosse di combattimento corpo a corpo. Premi ripetutamente il tasto ◉ per creare attacchi combinati, che terminano con un calcio che fa volare il nemico. Se un nemico subisce abbastanza colpi in un combattimento corpo a corpo, verrà tramortito. Se Snake ha equipaggiato un'arma, i combattimenti corpo a corpo sferrati usando il tasto ◉ infliggeranno più danni del solito.

CONTROLLI SPECIALI

Nuotare
Snake può attraversare aree acquatiche nuotando.

In acqua bassa (fino alla cintola)

Tasto ✕	Immersione (quando va sott'acqua con la testa, Snake inizia a nuotare)
Levetta analogica sinistra + tasto ✕	Tuffo

In acqua alta (troppo alta per stare in piedi)

Tasto △	Salire sulla terra asciutta (solo se la terra si trova a non più di circa 60 centimetri al di sopra dell'acqua)
Tasto ✕	Immergersi sott'acqua
Tasto ◉	Oscillare la torcia (quando è equipaggiata la torcia)

Sott'acqua

Quando Snake si trova sott'acqua, la telecamera passa automaticamente in visuale Soggettiva e lo schema di controllo cambia, inoltre sott'acqua possono essere usate solo certe armi. Quando Snake va sott'acqua, le armi non subacquee vengono contrassegnate e non possono essere equipaggiate.

Levetta analogica sinistra	Cambia direzione
Tasto △	Tasto riaffioramento veloce (premendolo ripetutamente, Snake nuota verso la superficie)
Tasto ✕	Movimento in avanti – premi ripetutamente per accelerare
Tasto ◉	Movimento in avanti – premi ripetutamente per accelerare
Levetta analogica destra	Premi il tasto **R3** per fissare l'angolazione della telecamera

NOTA: sott'acqua Snake si muove solo in avanti mentre è premuto il tasto ✕ o il tasto ◉.

Postazioni armate/cannoni antiaereo
Se una postazione armata o un cannone antiaereo non vengono usati, Snake può impossessarsene e usarli per attaccare.

Sedersi/alzarsi

Sedersi: premi il tasto △ quando ti trovi accanto a una postazione armata o un cannone antiaereo.
Alzarsi: premi il tasto △ mentre sei seduto in una postazione armata o su un cannone antiaereo.

Fare fuoco
Premi il tasto ▣ mentre sei seduto in una postazione aerea o su un cannone antiaereo. Usa il tasto Puntamento (tasto L1) per mirare con maggiore precisione.

CONTROLLI SPECIALI

Chiamare l'assistente

Quando Snake agisce insieme all'assistente, premi il tasto △ per fare andare l'assistente da Snake.

Usare i barili

Fare scoppiare i barili
I barili che si trovano nel corso del gioco sono pieni di liquido infiammabile ed esplodono se gli spari contro con armi da fuoco. I nemici nelle vicinanze dei barili saranno investiti dall'esplosione.

Fare rotolare i barili
Avvicinati a un barile disteso sul fianco e premi il tasto △ per farlo rotolare. I nemici sulla traiettoria del barile finiranno a gambe all'aria.

RECUPERO DI CIBO

Per fare risalire il livello di Vigore, Snake deve trovare e procurarsi il cibo.
Snake può cibarsi di piante e animali della giungla oltre che delle razioni nemiche. La raccolta di piante e la cattura di animali per l'alimentazione viene qui denominata "recupero di cibo".

Recupero di piante e animali

Le piante e gli animali possono trasformarsi in cibo se vengono attaccati con le tecniche del corpo a corpo (usando il tasto ○) o con attacchi armati (usando il tasto □). Le razioni raccolte possono essere visualizzate e mangiate nella schermata "CIBO" del Visore di Sopravvivenza (vedi "Cibo" a p. 038).

Il tipo di cibo fornito da un animale catturato dipende dal tipo di attacco usato.

Gli animali catturati usando coltelli o armi vengono accantonati come carne cruda; per questo motivo andranno a male dopo un po' di tempo.

Gli animali catturati vivi usando armi ai tranquillanti e trappole per topi vengono tenuti vivi nelle gabbie e non andranno a male.
Snake può catturare fino a 3 animali vivi e tenerli nelle gabbie.
NOTA: certi animali non possono essere catturati vivi, inoltre alcune piante e animali non possono essere usati come cibo.

PROPRIETÀ DEI CIBI

I gusti di Snake

I vari tipi di cibo hanno qualità diverse: alcuni hanno un buon sapore, altri sono cattivi. Il buon sapore di un cibo può essere dedotto dalla reazione di Snake dopo averlo ingerito. Più è gustoso, più sale il livello nell'Indicatore del Vigore. In alcuni casi, anche i cibi di sapore cattivo possono diventare accettabili se Snake li mangia ripetutamente finendo per gradirli.

Cibo velenoso e avariato

Se Snake mangia del cibo velenoso o avariato, si sente male e può essere guarito usando l'opzione "CURA" nel Visore di Sopravvivenza per somministrargli un antidoto o una medicina per il mal di stomaco.

Altri tipi di cibo

Oltre a far risalire il livello di Vigore, alcuni cibi hanno ulteriori effetti. Quando Snake trova un nuovo tipo di cibo, può scoprirne le proprietà in molti modi: può farsi coraggio e mangiarlo, ad esempio, oppure chiamare Para-Medic via radio per farsi descrivere le proprietà.

Uso del cibo in battaglia

I cibi avariati e velenosi possono essere usati in battaglia a vantaggio di Snake, dandoli da mangiare ai nemici. Vai ad "ARMA" nella schermata "ZAINO" per equipaggiare un cibo come arma e premi il tasto □ per lanciarlo.

CQC [CLOSE QUARTERS COMBAT]

Il CQC è una tecnica di combattimento usata negli scontri ravvicinati con un nemico. Dopo avere afferrato e catturato un nemico vicino, Snake può eseguire diverse manovre: infliggere danni al nemico, servirsene come scudo umano o interrogarlo per ottenere informazioni.

Snake può usare il CQC solo quando è disarmato, o quando ha un coltello di sopravvivenza o una pistola che gli lasciano libera la mano destra per afferrare e tirare verso di sé il nemico. Le icone delle armi compatibili con il CQC sono contrassegnate dalla scritta "CQC".

Icona dell'arma (con la scritta CQC)
Il segreto del CQC sta nell'avvicinarsi abbastanza al nemico senza farsi vedere, ad esempio avvicinandosi alle sue spalle in modo furtivo.

Afferrare
Premi il tasto ◉ vicino a un nemico senza spostare la levetta analogica sinistra. Snake afferra il nemico da dietro in una morsa e lo tiene prigioniero. Se il tasto viene premuto troppo a fondo, Snake finisce per uccidere il nemico.

Movimento furtivo
Usa il tasto direzionale per spostarti di soppiatto. In questo modo Snake si muove con maggiore cautela, riducendo la sua velocità di movimento e consumando il vigore, ma eliminando il rumore dei passi.

Lancio
Premi il tasto ◉ accanto a un nemico mentre contemporaneamente sposti la levetta analogica sinistra: così Snake lancia il nemico più forte che può. Il nemico in questione finirà a terra svenuto.

Trascinare
Muovi la levetta analogica sinistra mentre Snake tiene prigioniero un nemico per farlo spostare serrando il nemico in una morsa.

Interrogare
Premi il tasto **L3** (premi sulla levetta analogica sinistra) mentre Snake tiene prigioniero un nemico per fargli minacciare il nemico con il coltello e interrogarlo. I nemici interrogati possono fornire suggerimenti sulle strategie e altre preziose informazioni.

Scudo
Premi il tasto ▣ mentre Snake tiene prigioniero un nemico per fargli usare il nemico catturato come scudo umano, mentre punta l'arma attualmente equipaggiata contro gli altri nemici.

Lancio dopo la cattura
Premendo il tasto ◉ e allo stesso tempo spostando la levetta analogica sinistra, Snake scaglia il nemico a terra.

Sgozzamento
Premendo a fondo il tasto ◉ mentre tiene prigioniero un nemico, Snake taglierà la gola del nemico con il coltello.

Soffocare/spezzare il collo
Premendo ripetutamente il tasto ◉ mentre tiene prigioniero un nemico, Snake lo soffocherà per neutralizzarlo. Snake può anche spezzare il collo del nemico strangolandolo continuamente.

SERPENTE CONTRO SCIMMIA

Seleziona "SERPENTE CONTRO SCIMMIA" dalla schermata di menu principale per avviare un gioco speciale di cattura delle scimmie.

Questa modalità non contiene scene di violenza o di sangue ed è adatta per essere giocata a tutte le età.

Controllerai Snake che cercherà di catturare tutte le scimmie nel livello! Catturale più in fretta che puoi e registra i tuoi tempi migliori!

Avvicinati di soppiatto a una scimmia per non farti vedere

▼

Sparale con l'arma per addormentarla

▼

Catturala mentre dorme!

NOTA: se la scimmia ti vede, si spaventa e scappa!

Tasto ■ Attacca con un'arma
Tasto ● Attacca con calci e pugni
Tasto SELECT Apri il menu di pausa
"Continua" Continua il gioco
"Ritenta" Riavvia il livello corrente dall'inizio
"Esci" Torna alla schermata di selezione del livello

NOTA: i dati salvati saranno diversi da quelli usati per il gioco principale.

"Ape Escape" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2004 Sony Computer Entertainment Inc.

MODALITÀ DUELLO

Seleziona "DUELLO" dal menu principale per attivare di nuovo eventi particolari e battaglie contro i boss dal gioco principale. Ci sono anche battaglie disponibili con condizioni leggermente diverse da quelle del gioco principale. Sono disponibili due modalità: "NORMALE" e "SPECIALE".

NORMALE: con l'equipaggiamento completo, vedi quanto sei veloce a sconfiggere il nemico.
SPECIALE: include battaglie impegnative con condizioni diverse da quelle del gioco principale.

SCHERMATA DI SELEZIONE DEL LIVELLO

Scegli una battaglia.
Seleziona "ESCI" per tornare al menu principale.

AVVIO DEL GIOCO

I requisiti per vincere sono visualizzati nella schermata di informazioni sulla missione.
Premi un tasto qualsiasi per avviare la battaglia.

MODALITÀ DUELLO

Schermata dei risultati

Sono visualizzati i risultati.
Seleziona "RITENTA" per giocare di nuovo oppure "ESCI" per tornare alla schermata di selezione del livello.

Controlli speciali (diversi dal gioco principale)

Tasto SELECT Metti il gioco in pausa.
CONTINUA Ritorna al gioco.
RITENTA Riavvia il gioco dall'inizio della missione.
ESCI Ritorna alla schermata di selezione del livello.

NOTA: i dati salvati saranno diversi da quelli usati per il gioco principale.

DEMO

Seleziona "DEMO" dal menu principale per avviare i filmati tratti dal gioco principale che sono stati già visualizzati.
Scegli i filmati da vedere.

Controlli

Sposta Snake sopra un'icona per controllare la visualizzazione.
Icona di selezione filmati – Stando in piedi sull'immagine, questa si accenderà. Mettiti sull'icona e premi il tasto △ per avviare il filmato.
Icona di categoria – Mettendoti sopra una di queste icone, si accenderanno tutte le successive icone di selezione dei filmati. Premi il tasto △ per vedere senza interruzione i filmati successivi.

Tasto START Accedi al Visore di Sopravvivenza come nel gioco principale e apporta modifiche ai motivi mimetici, ecc. Durante l'esecuzione continua, premi il tasto START per tornare alla schermata di selezione dei filmati.

Tasto SELECT Ti verrà chiesto se vuoi tornare o meno al menu principale. Seleziona "SÌ" per tornare al menu principale o "NO" per continuare a giocare in modalità "DEMO".

Tasto L2 Seleziona/aggiungi/rimuovi equipaggiamento. L'uniforme, la pittura facciale e l'equipaggiamento scelti di solito compaiono nei filmati, ma in alcuni casi questi oggetti non compaiono.

Durante la visione di un filmato, premi il tasto ✕ per spostarti al filmato successivo. Premi START per interrompere il filmato e tornare al menu DEMO. In alcuni filmati, l'uniforme o la maschera da scimmia possono non comparire.

STATO DEI NEMICI

Fase Normale

Si verifica quando Snake non è stato avvistato dal nemico. Nella fase Normale, di solito i soldati nemici pattugliano una zona assegnata (percorso di pattugliamento) e controllano eventuali anomalie. Alcuni soldati sono in posizione fissa e fanno la guardia. I soldati nemici hanno la vista e l'udito allenati: se sentono un rumore o vedono qualcosa di sospetto, lasciano il proprio percorso di pattugliamento e perlustrano la zona. Se non trovano niente d'insolito, i soldati tornano al percorso di pattugliamento assegnato.

I soldati nemici si presentano in diversi "stati", ognuno rappresentato da un segno diverso posto sopra la testa del soldato.

Tramortito

Addormentato

Notato strano rumore/oggetto

Individuato qualcosa

Sospettoso

Fase di Allerta

Si verifica quando il nemico individua Snake. In fase di Allerta, i soldati nemici chiamano i compagni via radio e attaccano. Per uscire dalla fase di Allerta, Snake deve fuggire dai nemici o sconfiggerne un certo numero. Una volta fuggito dal campo visivo dei nemici e una volta sceso a zero il numero nell'Indicatore di Fase, il gioco passa alla fase di Fuga.

Fase di Fuga

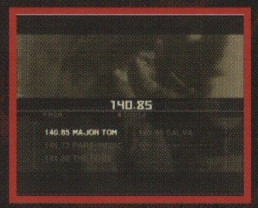
Si verifica quando il nemico ha perso di vista Snake e perlustra attivamente la zona alla sua ricerca. In questa fase, Snake può essere scovato mentre si nasconde tra gli alberi, negli armadietti o sotto i tavoli. Quando il numero nell'Indicatore di Fase scende a zero, il gioco passa in fase di Cautela.

Fase di Cautela

In fase di Cautela, i soldati nemici sono più vigili nelle azioni di pattugliamento. In alcuni posti, il numero di soldati di pattuglia potrebbe aumentare. Quando il numero nell'Indicatore di Fase scende a zero, il gioco torna in fase Normale.

RADIO

Nella schermata di gioco standard, premi il tasto SELECT per attivare la modalità Radio, consentendo a Snake di parlare con i vari personaggi di appoggio. Ognuno di questi specialisti fornirà a Snake preziose informazioni, ad esempio suggerimenti tattici. Se ti sei bloccato o semplicemente hai qualcosa in mente, usa la modalità Radio per fare una chiamata ai tuoi amici.



Come usare la radio

1. Nella schermata di gioco standard, premi il tasto SELECT per attivare la modalità Radio.
2. Premi a destra e a sinistra sulla levetta analogica sinistra o il tasto direzionale per regolare la frequenza.
3. Premi il tasto ◉ per avviare la trasmissione. Se selezioni una frequenza non valida, non ricevi risposta. In certi casi, può succedere che anche se hai selezionato una frequenza valida, all'altro capo non possano rispondere.
4. Premi il tasto SELECT o il tasto ⊗ quando non sei impegnato in una conversazione per uscire dalla modalità Radio.

Selezione di un contatto dalla memoria

Premendo in giù sulla levetta analogica sinistra o il tasto direzionale, si apre la finestra della Memoria, in cui compare una lista di contatti chiamati in passato da Snake. Usa la levetta analogica sinistra o il tasto direzionale per selezionare il contatto desiderato, poi premi il tasto ◉ per confermare la selezione e stabilire il contatto.

Quando Snake riceve una chiamata via radio da un contatto, in cima alla schermata compare "CHIAMA", in bianco. Premi il tasto SELECT mentre è visualizzato "CHIAMA" per rispondere alla chiamata. Le chiamate sono importanti fonti di informazioni che aiuteranno Snake a portare a termine la missione. Bada di rispondere alle chiamate ogni volta che puoi. Se una chiamata è particolarmente urgente, la scritta "CHIAMA" compare in rosso e Snake accede automaticamente alla modalità Radio.

Il gioco può essere salvato contattando Para-Medic via radio.

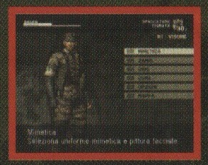
Lista delle frequenze:

140.96	SALVA
Contatta Para-Medic per salvare il gioco.	
145.73	Para-Medic
Fornisce a Snake consigli medici e informazioni su piante e animali locali.	
141.80	The Boss
Una buona fonte d'informazioni sull'uso di armi ed equipaggiamenti e sulle tecniche di sopravvivenza.	

NOTA: andando avanti nel gioco, si renderanno disponibili altri contatti.

VISORE DI SOPRAVVIVENZA

Premi il tasto START nella schermata di gioco standard per aprire il Visore di Sopravvivenza, dove è contenuto tutto ciò che serve a Snake per sopravvivere nella giungla. Utilizzalo per regolare le impostazioni, mangiare il cibo, curarti o visualizzare la mappa.



MIMETICA	Mimetizza Snake cambiandone l'uniforme e la pittura facciale.
ZAINO	Cambia le armi e gli oggetti che Snake porta con sé (vedi a p. 037).
CIBO	Mangia il cibo (vedi a p. 038).
CURA	Applica i trattamenti medici (vedi a p. 039).
OPZIONI	Cambia le impostazioni di gioco (vedi a p. 018).
MAPPA	Visualizza la mappa (vedi a p. 040).

NOTA: a seconda di come si sviluppa il gioco, alcuni elementi potrebbero non essere disponibili.

MIMETICA

La mimetica si divide in due tipi: "UNIFORME" (abbigliamento) e "FACCIA" (pittura facciale). Usali entrambi a tuo vantaggio, per rendere Snake invisibile alla vista del nemico.

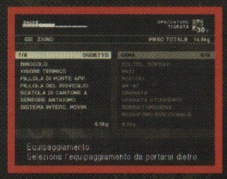
Pittura facciale

Seleziona "FACCIA" dalla schermata "MIMETICA", quindi scegli il motivo mimetico desiderato e premi il tasto ◉.

Cambiare uniformi

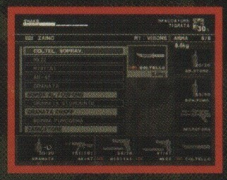
Seleziona "UNIFORME" dalla schermata "MIMETICA", quindi seleziona l'uniforme desiderata e premi il tasto ◉. L'efficacia delle singole pitture facciali e uniformi in un determinato ambiente è espressa con un numero, che indica quanto cambierà il nuovo livello di mimetizzazione di Snake in confronto al livello attuale. Più alto è il numero, maggiore è l'effetto di mimetizzazione.

ZAINO



Cambiare armi e oggetti

Le armi e gli oggetti acquisiti vengono riposti nello zaino. Per usarli, Snake deve estrarli dallo zaino e portarli con sé. Apri la finestra "ZAINO" nel Visore di Sopravvivenza per preparare le armi e gli oggetti da usare. Quando si apre la finestra "ZAINO", compare la lista delle armi e degli oggetti attualmente equipaggiati.



Cambiare armi

Seleziona "ARMA" nella schermata "ZAINO", poi scegli l'arma per Snake e premi il tasto ◉ Per riporre un'arma nello zaino, scegli l'arma in questione e premi il tasto ◉ button.
È possibile estrarre dallo zaino al massimo otto armi per volta.

Cambiare oggetti

Seleziona "OGGETTO" nella schermata "ZAINO", poi scegli l'oggetto che Snake porterà con sé e premi il tasto ◉. Per riporre un oggetto nello zaino, scegli l'oggetto in questione e premi il tasto ◉.
Snake può portare con sé al massimo otto oggetti per volta.

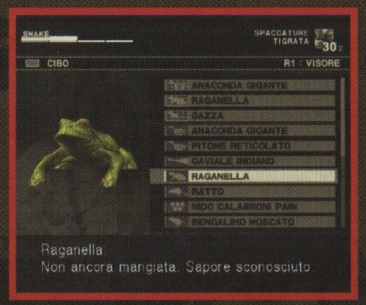
NOTA: riporre l'equipaggiamento nello zaino
Apri "OGGETTO" o "ARMA" nella finestra "ZAINO", quindi tieni premuto il tasto della finestra corrispondente (tasto L2 o R2) e premi il tasto ◉ per riporre nello zaino l'arma o l'oggetto che hai selezionato.

Peso

Ogni arma e oggetto ha un determinato peso: maggiore è il peso totale delle armi e degli oggetti trasportati, più velocemente Snake consumerà il proprio vigore. Se Snake scarseggia di vigore o cibo, riponi degli oggetti nello zaino per conservare il vigore.

CIBO

Quando il livello di Vigore diventa basso, usa l'opzione CIBO per mangiare qualcosa.



Mangiare cibo
Scegli il tipo di cibo desiderato nella finestra "CIBO" e seleziona "MANGIA" per consumarlo.

Eliminare il cibo
Scegli il tipo di cibo desiderato nella finestra "CIBO" e seleziona "ELIMINA" per gettarlo via.

Condizione del cibo

RAGANELLA Catturato Vivo	Non va a male.
RAGANELLA Normale	Pronto da mangiare.
RAGANELLA Quasi avariato	Se Snake lo mangia, è probabile che si sentirà male.
RAGANELLA Avariato	Se Snake lo mangia, si sentirà male.

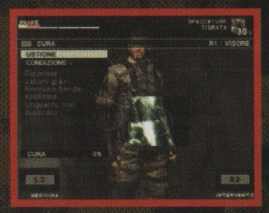
Recupero di vigore
La quantità di vigore recuperato dipende dal tipo di cibo mangiato. Le reazioni che ha Snake dopo avere mangiato forniscono indizi sulla quantità di vigore recuperato. Con il passare del tempo, alcuni tipi di cibo andranno a male, mentre gli animali catturati vivi non andranno a male, ma Snake ha solo tre gabbie in cui tenere le prede vive.

CURA

Quando Snake viene attaccato dal nemico o avvelenato da piante o animali, può riprendersi più velocemente se ricorre alle cure mediche. Se Snake è ferito, il valore massimo nell'Indicatore dell'ENERGIA VITALE cala se la ferita non viene curata. Usa l'opzione "CURA" nel Visore di Sopravvivenza per curare Snake se è ferito o avvelenato. Quando Snake si riprende da una ferita, aumenta anche il valore massimo nell'Indicatore dell'ENERGIA VITALE.

Le cure si suddividono in mediche e chirurgiche, e vengono usate in modo specifico per trattare diversi tipi di ferite o malattie.

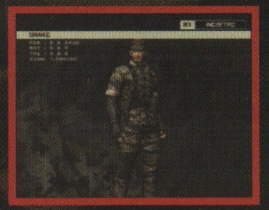
Tasto L2 : Trattamento medicinale
Trattamento a base di medicinali.
Usato per curare avvelenamenti, ecc.
Tasto R2 : Trattamento chirurgico
Trattamento di ferite esterne, come ferite da arma da fuoco.
Usato per applicare bende, suturare ferite, ecc.



Esecuzione dei trattamenti:
Prima di tutto, usa la levetta analogica sinistra per spostare il "cursore d'intervento" sulla zona colpita. Il tipo di disturbo è visualizzato quando il cursore d'intervento viene spostato sulla zona colpita. A questo punto, premi senza rilasciare il tasto L2 o il tasto R2, usa la levetta analogica sinistra per selezionare gli accessori medici e premi il tasto ⊙ per confermare. Il cerchio attorno alla zona colpita si restringerà se il trattamento avrà esito positivo e scomparirà del tutto se la zona sarà completamente guarita. Gli oggetti usati per il trattamento si consumano durante l'operazione, ad eccezione del coltello e del sigaro.

Assicurati di avere una buona scorta di accessori medici per poter eseguire il trattamento in qualsiasi momento. Anche i nemici sono forniti di accessori medici e Snake può recuperarli dai nemici scotendo i loro corpi o bloccandoli e minacciandoli.

Visore
Dall'interno delle finestre "INDICE", "MIMETICA", "ZAINO" o "CURA" nel Visore di Sopravvivenza, premi il tasto R1 per attivare la modalità "VISORE", che ti consente di visualizzare varie informazioni su Snake e gli oggetti che ha con sé.



Levetta analogica sinistra: Ruota la telecamera
Levetta analogica destra: Sposta la telecamera
Regola la posizione dei raggi X (solo "CURA")
L1 / L2 : Aumenta/riduci ampiezza raggi X

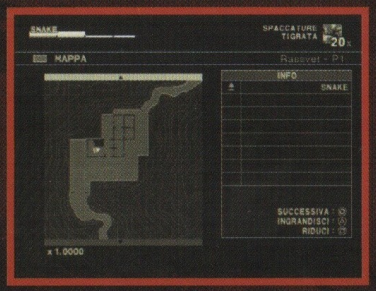
Tasto △/□ : Zuma/allontana con la telecamera
Tasto R1 /✕: Torna alla schermata precedente
Tasto R2 : Visualizza informazioni sulle condizioni e la storia medica

Le informazioni seguenti possono essere visualizzate in "CURA":
STORIA MEDICA Visualizza le cure applicate finora.
CIBI INGERITI Visualizza i cibi mangiati finora.

Le informazioni relative a "MIMETICA" e "ARMA" sono disponibili nelle rispettive schermate.

MAPPA

Seleziona "MAPPA" nel Visore di Sopravvivenza per visualizzare la mappa della zona in cui si trova Snake. La mappa contiene informazioni utili che possono aiutare Snake nel corso delle missioni.



Presta attenzione ai simboli speciali che possono comparire sulla mappa, poiché forniscono preziose informazioni sull'ambiente in cui si trova Snake.

- Posizione di Snake
- Posizione del nemico
- Posizione di Eva
- Scatola di oggetti
- TNT
- C3
- Mina Claymore
- Trappola per topi (vuota)
- Trappola per topi con animale catturato
- Punto di destinazione

Tasto direzionale o levetta analogica sinistra: cambia la posizione di visualizzazione della mappa.
Se sul bordo della mappa è visualizzata una freccia, sposta la levetta analogica sinistra nella direzione della freccia e premi il tasto ○ per passare a una mappa della zona adiacente.
Tasto △/□: zuma/allontana.

Tasto L2 / R2 alterna la visualizzazione dei piani 1 e 2 (P1-P2).

NOTA: le informazioni ottenute interrogando i nemici (vedi a p. 031) possono essere incorporate nella mappa.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Acquisizione di oggetti

Snake può acquisire oggetti raccogliendo le scatole di oggetti. Il contenuto di una scatola di oggetti può essere dedotto controllando l'etichetta o guardando al suo interno in visuale Soggettiva.

I nuovi oggetti acquisiti vengono riposti nello zaino. Usa l'opzione "ZAINO" nel Visore di Sopravvivenza per estrarre gli oggetti e prepararli per l'uso (vedi "Zaino" a p. 037).

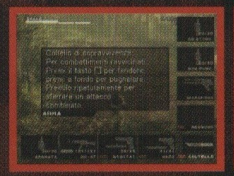
NOTA: Snake non può raccogliere munizioni per armi non ancora acquisite. Per raccogliere le munizioni, devi prima trovare l'arma corrispondente.

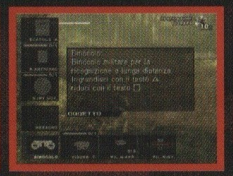
ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

I numeri visualizzati in fondo alle icone di armi e oggetti indicano la quantità che Snake ha con sé/la capacità massima.

Per i fucili e le altre armi da fuoco, in fondo all'icona è visualizzato il numero di proiettili rimasti nel caricatore.

Equipaggiare armi e oggetti





Premendo senza rilasciare il tasto della finestra Armi od Oggetti, si apre la corrispondente finestra Equipaggiamento. Usa la levetta analogica sinistra o il tasto direzionale per selezionare un'arma o un oggetto, quindi rilascia il tasto della finestra per equipaggiarla/o. Per lasciare Snake senza armi od oggetti equipaggiati, premi e rilascia rapidamente il tasto della finestra oppure seleziona l'icona "NIENTE".

Tasto finestra Armi: tasto R2
Tasto finestra Oggetti: tasto L2

Utilizzo degli oggetti

Per usare la maggior parte degli oggetti, basta equipaggiarli. Alcuni, tuttavia, possono essere usati immediatamente tenendo premuto il tasto L2 e premendo il tasto ○. Altri oggetti, come il Sonar attivo, possono essere usati premendo il tasto L3.

Cambio rapido

Per passare rapidamente dall'avere un'arma equipaggiata al non averla senza aprire la finestra, premi rapidamente e rilascia una volta il tasto Finestra. Questa operazione si chiama "Cambio rapido".

SCHEMA DELLE ARMI

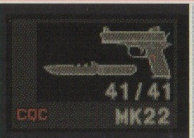
O = Supporta
X = Non supporta
*Arma ai tranquillanti

	CQC	Silenziatore	Telescopio	Puntamento	Ingrandimento	Modalità di tiro
Coltello di sopravvivenza	O	X	X	X	X	X
Pistola EZ*	O	X	X	O	X	X
Mk22*	O	O	X	X	X	X
M1911A1	O	O	X	X	X	X
Single Action Army	X	X	X	O	X	X
Forchetta	O	X	X	X	X	X
Arma narcotizzante a forma di sigaretta*	O	X	X	X	X	X
Fazzoletto narcotizzante*	O	X	X	X	X	X
Scorpion	X	X	X	X	X	O
XM16E1	X	O	X	O	X	O
AK-47	X	X	X	O	X	O
M63	X	X	X	X	X	X
M37	X	X	X	X	X	X
SVD	X	X	O	X	O	X
Mosin Nagant*	X	X	O	X	O	X
RPG-7	X	X	O	X	X	X

FUNZIONI SPECIALI DELLE ARMI

Alcune armi sono dotate di funzioni speciali.
Nelle varie situazioni, assicurati di usare l'arma più adatta.

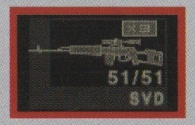
QUANDO IL RUMORE DEGLI SPARI ALLERTEREBBE IL NEMICO:



Applicazione/rimozione del silenziatore
Certe armi possono essere dotate di silenziatore per ridurre il rumore degli spari. Premi senza rilasciare il tasto R2 per aprire la finestra Armi e premi il tasto ◯ per applicare un silenziatore.

Attenzione: il silenziatore si consuma ogni volta che viene usato. Quando l'indicatore in cima all'icona scende a zero, l'accessorio non silenzierà più l'arma.

Impostazioni d'ingrandimento dei fucili di precisione
La funzione d'ingrandimento dei telescopi dei fucili di precisione può essere regolata. Impostazioni maggiori di tale funzione ingrandiscono la visualizzazione di bersagli lontani, che diventano dunque più facili da colpire. Premi il tasto △ con un fucile di precisione equipaggiato per scorrere le varie impostazioni di ingrandimento.



Scelta tra modalità Semiautomatica, Raffiche di 3 colpi e Automatica
Alcuni fucili d'assalto hanno più modalità di tiro automatico a raffiche di 3 colpi. Per ottenere il massimo da un fucile, occorre usare la modalità più adatta alle singole situazioni. Per cambiare la modalità di tiro di un fucile, premi senza rilasciare il tasto R2 per aprire la finestra Armi, seleziona il fucile e premi il tasto △.

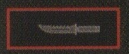
Semiautomatica |
Spara un colpo alla volta. Conserva le munizioni e consente a Snake di mirare e sparare a un bersaglio alla volta.

Raffiche di 3 colpi |||
Spara tre colpi. Mantiene la precisione e allo stesso tempo conserva le munizioni.

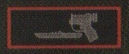
Automatica |||||
Spara senza interruzione finché viene premuto il tasto ■ (tasto Armi). Efficace per attaccare più nemici contemporaneamente, ma la precisione è ridotta.

FUNZIONI SPECIALI DELLE ARMI

Armi principali



Coltello di sopravvivenza (COLTELLO): coltello utilizzabile nel CQC. Premi leggermente il tasto ■ per farlo oscillare, premilo più a fondo per pugnalare.



Pistola EZ (Pist EZ): arma ai tranquillanti per i principianti, utilizzabile nel CQC. Può avere il silenziatore e un mirino laser. Premi il tasto L1 per zumare/allontanare. Solo nel livello di difficoltà "FACILISSIMO", basta averla per impedire all'Indice di Mimetizzazione di calare bruscamente e accelera il recupero di vigore.

Mk22 (Mk22) – Mk22 con silenziatore (Mk22 SIL): pistola che spara proiettili ai tranquillanti. Utilizzabile nel CQC, può avere il silenziatore. Arma ai tranquillanti a ricarica singola.

M1911A1 (M1911A1) – M1911A1 con silenziatore (M1911A1 S.): pistola calibro .45 utilizzabile nel CQC. Può avere il silenziatore.

Single Action Army (SAA): revolver. La ricarica richiede tempo. I proiettili rimbalzano quando vengono esplosi.

Forchetta (FORCHET.): usata esattamente come un coltello. Utilizzabile nel CQC. Premi leggermente il tasto ■ per farla oscillare, premilo più a fondo per pugnalare.

Gas spray (SPRAY): spray narcotizzante a forma di sigaro, utilizzabile nel CQC. Premi una volta per una sola spruzzata. Da ricaricare dopo cinque spruzzate.

Fazzoletto narcotizzante (FAZZOL.): fazzoletto imbevuto di anestetico, utilizzabile nel CQC. Premi il tasto ■ per agitare il fazzoletto spargendo l'anestetico tutto intorno. Utilizzabile per stendere i nemici catturati con il CQC. Il numero di utilizzi rimasti scende ogni volta che viene premuto il tasto ■ o che il fazzoletto viene usato nel CQC.

Scorpion (SCORPION): piccola mitragliatrice, per sparare dal fianco. Dotata di mirino laser. Modalità di tiro semiautomatica o automatica.

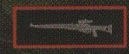
XM16E1 (XM16E1) – XM16E1 con silenziatore (XM16E1 S.): fucile con capacità automatica. Può avere il silenziatore e le modalità di tiro semiautomatica, automatica o raffiche di 3 colpi.

AK-47 (AK-47): fucile d'assalto. Premi il tasto L1 per mirare dalla spalla. Può avere modalità semiautomatica o automatica.

M63 (M63): mitragliatrice leggera, per sparare dal fianco.

M37 (M37): fucile a canna liscia molto potente, se usato a distanza ravvicinata.

SVD (SVD): fucile di precisione, noto anche come Dragunov. Se equipaggiato, passa automaticamente in visuale Soggettiva. Efficace negli attacchi a lungo raggio. Premi il tasto L1 per guardare nel telescopio. L'ingrandimento del telescopio può essere impostato su 3X o 10X.



Mosin Nagant (MOSIN N): fucile di precisione che spara proiettili ai tranquillanti. Se equipaggiato, passa automaticamente in visuale Soggettiva. Premi il tasto L1 per guardare nel telescopio. L'ingrandimento del telescopio può essere impostato su 3X o 10X.

RPG-7 (RPG-7): lanciarazzi. Se equipaggiato, passa automaticamente in visuale Soggettiva. Premi il tasto L1 per guardare nel telescopio. Elevatissima potenza di fuoco, ma richiede tempo per la ricarica.

FUNZIONI SPECIALI DELLE ARMI

Granata (GRANATA): granata dirompente antiuomo di fabbricazione russa. Premi il tasto ■ per prepararla e rilascialo per lanciarla. La distanza di lancio dipende dalla forza di pressione del tasto ■ La granata scoppia dopo circa 3 secondi dal lancio.

Bomba al fosforo (BOM.FOSF.): granata incendiaria. Quando scoppia, sprigiona fiamme e brucia i nemici nelle vicinanze. Le fiamme al suolo continuano ad ardere per un certo lasso di tempo. Premi il tasto ■ per preparare la granata e rilascialo per lanciarla. La distanza di lancio dipende dalla forza di pressione del tasto ■ La granata scoppia dopo circa 3 secondi dal lancio.

Granata stordente (GR.STORD.): speciale tipo di granata accecante che, quando scoppia, fa perdere i sensi ai nemici nei paraggi, mentre i nemici più lontani vengono storditi. La durata del lampo di luce dipende dalla direzione in cui è rivolto Snake e dalla distanza di lancio. Premi il tasto ■ per preparare la granata e rilascialo per lanciarla. La distanza di lancio dipende dalla forza di pressione del tasto ■ La granata scoppia dopo circa 3 secondi dal lancio.

Granata chaff (GR.CHAFF): granata di disturbo elettronico. Disattiva i dispositivi elettronici, come le radio nemiche, i sistemi d'intercettazione di movimenti e il sonar attivo per un certo lasso di tempo. Premi il tasto ■ per preparare la granata e rilascialo per lanciarla. La distanza di lancio dipende dalla forza di pressione del tasto ■ La granata scoppia dopo circa 3 secondi dal lancio.

Bomba fumogena (BOM.FUMO.): granata che produce una cortina fumogena che blocca la visuale ai nemici, rendendoli incapaci di combattere. Se Snake finisce nella cortina fumogena, tossisce violentemente per un po'. Premi il tasto ■ per preparare la granata e rilascialo per lanciarla. La distanza di lancio dipende dalla forza di pressione del tasto ■ La granata scoppia dopo circa 3 secondi dal lancio.

TNT (TNT): bomba attivata da detonatore. Dopo avere piazzato la bomba con il tasto ■ premi il tasto ■ per farla scoppiare. Le bombe possono esplodere solo quando è equipaggiato il TNT.

Claymore (CLAYMORE): mina direzionale. Premi il tasto ■ per piazzarla. Scoppia quando un soldato nemico o Snake entra nella zona di attivazione. Le Claymore possono essere raccolte strisciandoci sopra.

Torcia (TORCIA): usata per vari scopi, come illuminare un'area, attaccare, accendere fuochi o respingere i nemici. Premi il tasto ■ per accendere/spegnere la torcia. Utilizzabile anche come mazza. Quando è accesa, premi il tasto ■ ripetutamente per scacciare pipistrelli e altri animali. Premi il tasto ■ per fare oscillare la torcia come una mazza. Tieni premuta la parte accesa contro un nemico per appiccargli il fuoco.

Caricatore (CARICATORE): caricatore di munizioni vuoto. Premi il tasto ■ per prepararlo e rilascialo per lanciarlo. La distanza di lancio dipende dalla forza di pressione del tasto ■. Utilizzabile per fare rumore e distrarre l'attenzione del nemico.

Rivista (RIVISTA): rivista piena di foto sexy. Premi il tasto ■ per piazzarla a terra. Distrae i nemici che la trovano.

Trappola per topi (TR. TOPI): trappola fissa per catturare prede vive. Premi il tasto ■ per piazzarla. Le trappole possono essere raccolte strisciandoci sopra. Gli animali intrappolati diventano cibo e il formaggio che serve da esca si consuma.

Microfono direzionale (MICROFONO): microfono da girare per ascoltare in una direzione. Se equipaggiato, attiva automaticamente la visuale Soggettiva. Può captare i suoni emessi da nemici e animali, anche attraverso i muri.

FUNZIONI SPECIALI DELLE ARMI

Equipaggiamento principale

Binocolo (BINOCOLO): binocolo a ingrandimento regolabile. Consente a Snake di osservare da lontano. Premi il tasto ▲/■ per ingrandire/ridurre.

Fotocamera (FOTOCAMERA): macchina fotografica. Premi il tasto ▲/■ per ingrandire/ridurre. Premi il tasto ● per scattare una foto.

Visore termico (VISORE T.): dispositivo di visione passiva agli infrarossi. Consente a Snake di vedere attraverso il terreno e individuare le posizioni di oggetti, nemici, piccoli animali e trappole. Se equipaggiato, consuma la batteria.

Visore notturno (VISORE N.): dispositivo per la visione notturna che amplifica la luce. Fa sembrare illuminati anche i posti bui. Fai attenzione quando equipaggi questo oggetto: guardando un oggetto illuminato con il visore notturno, nella schermata rimane un'immagine residua per un po' di tempo. Se equipaggiato, consuma la batteria.

Sensore antiuomo (S.ANTIUOMO): sensore che rileva le reazioni organiche negli esseri umani. Equipaggiato, vibra avvisando dell'avvicinarsi dei nemici. In visuale Soggettiva funziona solo nella direzione in cui è rivolto Snake. Se equipaggiato, consuma la batteria.

Sistema d'intercettazione movimenti (S.INT.MOV.): sensore che rileva gli oggetti in movimento. Equipaggiato, visualizza sul radar nell'angolo superiore destro della schermata le posizioni di persone e animali in movimento. Gli oggetti immobili non sono mostrati. Se equipaggiato, consuma la batteria.

Sonar attivo (SONAR): sensore che usa le onde sonore per rilevare le posizioni di uomini e animali nelle vicinanze. Quando è equipaggiato, premi il tasto L3 (premi sulla levetta analogica sinistra) per inviare un impulso. Le posizioni delle persone e degli animali nelle vicinanze appaiono brevemente sul radar nell'angolo superiore destro della schermata. Facendo del rumore, il sonar potrebbe avvisare i nemici vicini della presenza di Snake. Usa questo oggetto con cautela.

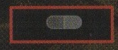
Cercamine (CERCAMINE): individua le mine Claymore ed emette un suono di avvertimento quando ne rileva una nei paraggi. Se equipaggiato, consuma la batteria.

Chiave (CHIAVE): chiave per aprire una porta chiusa. Ci sono diversi tipi di chiavi.

Sigaro (SIGARO): sigaro di Snake. Se equipaggiato, si accende e produce fumo, inoltre fa calare il livello nell'Indicatore dell'ENERGIA VITALE di Snake. Fumare può essere pericoloso per la salute di Snake.

Pillola di morte apparente (PIL.M.APP.): medicinale che produce uno stato temporaneo di morte apparente. Apri la finestra Oggetti e premi il tasto ● per usarla.

Pillola del risveglio (PIL.RISV.): rimedio per la pillola di morte apparente, può essere usata solo dopo l'assunzione della pillola di morte apparente. Il numero di utilizzi è illimitato. Dato che la pillola si trova all'interno del dente posteriore di Snake, non compare nello zaino.



Pentazemina (PENTAZ.): medicinale che riduce per un certo lasso di tempo il tremolio delle mani quando si usano le armi.

Medicina per l'energia vitale (MED.EN.V.): medicinale che ripristina l'ENERGIA VITALE. Apri la finestra Oggetti e premi il tasto ● per usarla.

Repellente (REPELLENTE): spray repellente contro gli insetti. Apri la finestra Oggetti e premi il tasto ● bper spruzzarlo sul corpo di Snake. A ogni utilizzo consuma una dose di spray.

Scatola di cartone (SCATOLA): equipaggiala per nasconderti sotto una scatola di cartone e ingannare il nemico (a seconda del luogo, a volte non funziona). Snake può spostarsi mentre si nasconde nella scatola. Ci sono vari tipi di scatole.

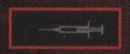
Cappello da coccodrillo (C.COCCOD.): cappello dalle sembianze di un coccodrillo. Quando Snake lo equipaggia e si nasconde sotto la superficie dell'acqua, i nemici non lo noteranno.

NOTA: alcuni oggetti consumano la batteria. Tutti questi oggetti usano la stessa batteria, che si ricarica con il tempo quando non vengono usati. Maggiore è il livello nell'Indicatore del Vigore, più velocemente si ricarica la batteria.

FUNZIONI SPECIALI DELLE ARMI

Accessori medici

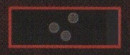
Accessori medici usati per il trattamento a base di medicinali



Siero (SIERO): da iniettare. Serve a neutralizzare il veleno dei morsi di serpenti.

Antidoto (ANTIDOTO): da assumere per via orale. Serve a neutralizzare il veleno ingerito.

Medicina per il raffreddore (MEDIC. R.): da assumere per via orale. Serve a curare i raffreddori.



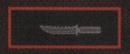
Medicina digestiva (MEDIC. D.): da assumere per via orale. Serve a curare il mal di stomaco.

Accessori medici usati per il trattamento chirurgico

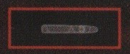
Stecca (STECCA): da applicare localmente. Serve a stringere e curare le ossa rotte.

Kit per suture (KIT SUTURE): da applicare localmente. Serve a ricucire i tagli.

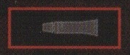
Benda (BENDA): da applicare localmente. Serve a curare tagli, ustioni, ferite da arma da fuoco e ossa rotte.



Coltello di sopravvivenza (COLTELLO): serve a curare ferite da arma da fuoco e da freccia. Il coltello è usato per estrarre il proiettile/la freccia. Il numero di utilizzi è illimitato.



Sigaro (SIGARO): serve a staccare le sanguisughe. Il numero di utilizzi è illimitato.



Unguento (UNGUENTO): linimento usato per curare le ustioni.

Disinfettante (DISINF.): linimento usato per curare tagli e ferite da arma da fuoco.

Emostatico (EMOSTATICO): da applicare localmente. Arresta il sanguinamento. Serve a curare tagli e ferite da arma da fuoco.

NOTA: quando vengono catturati, alcuni animali contengono degli accessori medici.

MANUALE D'INFILTRAZIONE DI MGS3

Rispondi sempre ai messaggi radio di tipo CHIAMA

Le chiamate via radio sono importanti fonti di informazioni. Di solito, i messaggi contrassegnati da CHIAMA contengono spiegazioni dei controlli di gioco, suggerimenti sul gioco e altre preziose informazioni. Le chiamate contrassegnate dalla scritta rossa "CHIAMA" ricevono automaticamente una risposta, ma dovresti anche cercare di rispondere alle chiamate con la scritta bianca "CHIAMA" quando sono visualizzate. Se sei bloccato, inoltre, o se hai dubbi su qualcosa, non esitare a chiedere consigli ai tuoi contatti.

Fai del tutto per evitare i combattimenti

Se i nemici vedono Snake e iniziano a combattere, chiameranno i compagni e attaccheranno. Anche se Snake riesce a vincere da solo contro molti, è probabile che riporterà gravi danni. Per evitare di farti vedere dai nemici, agisci con cautela e resta nascosto mentre procedi. Anche se Snake viene individuato dal nemico, può sempre evitare che il nemico chiami i rinforzi distruggendogli la radio, addormentandolo o neutralizzandolo rapidamente. Il segreto sta nel non farsi prendere dal panico e nell'agire prontamente.

Tieni d'occhio l'Indicatore del Vigore

Quando l'Indicatore del Vigore di Snake si svuota, scarseggiano le sue abilità. L'Indicatore dell'ENERGIA VITALE risale più lentamente e le mani di Snake tremano maggiormente quando tiene un'arma. Tieni sempre d'occhio l'Indicatore del Vigore e le riserve di cibo di Snake. Esamina attentamente ogni zona, prendi le piante e cattura gli animali che trovi per assicurarti che Snake abbia sempre il cibo che gli serve.

Recupero di oggetti

In una missione d'infiltrazione, le armi e gli oggetti che servono per sopravvivere vanno generalmente procurati sul posto. Non tutte le scatole di oggetti si trovano all'aperto: alcune sono nascoste nelle cavità degli alberi, negli armadietti e sotto i tavoli. Usa la visuale Soggettiva per esaminare posti che destano sospetti. Un altro metodo valido per procurarsi gli oggetti consiste nel sottrarli ai nemici (vedi "Minacciare puntando un'arma" e "Sottrarre oggetti" a p. 048).

Usa un'arma ai tranquillanti per addormentare i nemici senza affrontarli

Le armi ai tranquillanti possono essere usate per addormentare un bersaglio. Applicando un silenziatore e sferrando un attacco a sorpresa, Snake può procedere senza ricorrere al combattimento. Il tempo necessario perché un proiettile ai tranquillanti abbia effetto sul bersaglio dipende da quale parte del corpo viene colpita. Per ottenere i migliori risultati, usa la visuale Soggettiva per mirare alla testa e al cuore del nemico. Sopra le teste dei soldati nemici addormentati appare la scritta "ZZZ". Con il passare del tempo, una alla volta scompaiono tutte le Z, dopo di che il soldato si risveglia.

TECNICHE AVANZATE

Minacciare puntando un'arma

Avvicinandosi di soppiatto a un nemico senza farsi vedere e premendo il tasto □ per puntargli contro l'arma, Snake può minacciare il nemico servendosi dell'arma. Puntando l'arma contro i punti vitali del nemico e minacciandolo, a volte il nemico si agita e consegna degli oggetti. Fai attenzione però: se Snake abbassa la guardia mentre minaccia il nemico con l'arma, il nemico ne approfitterà per reagire. Snake può anche minacciare un nemico scaraventandolo a terra con il CQC per poi puntargli contro un'arma.

Sottrarre oggetti

Scotendo i corpi dei nemici svenuti, addormentati o morti, ne usciranno delle scatole di oggetti. Per scuotere il corpo di un nemico, rimuovi tutte le armi e premi rapidamente il tasto □ per sollevare e poi rilasciare il corpo del nemico.

Ricarica tattica

Snake rimane indifeso contro gli attacchi dei soldati nemici mentre ricarica la sua arma. Quando un caricatore sta per esaurire le munizioni, Snake può cambiarlo in un attimo premendo due volte rapidamente il tasto R2 Durante l'uso di un'arma, ricordati sempre di tenere d'occhio le munizioni rimaste nel caricatore.

Sparare sbucando fuori

Quando Snake si appiattisce contro un albero o dietro l'angolo di un corridoio e la telecamera è in visuale Angolare, equipaggia un'arma e premi il tasto □ per sbucare da dietro l'angolo e puntare l'arma. Questa tecnica può essere usata per passare rapidamente da una posizione nascosta a una posizione di attacco. Alcune armi come le granate, inoltre, possono essere lanciate mentre si sbircia da dietro un angolo.

Afferrare appigli in sospensione

Quando un appiglio si trova direttamente sopra un altro appiglio, Snake può calarsi dall'appiglio più alto e afferrare l'appiglio più in basso. Sospenditi dall'appiglio più in alto e premi il tasto ✕ per lasciare la presa. Mentre Snake cade, premi il tasto △ nei pressi dell'appiglio più in basso. Questa tecnica è utile quando Snake deve scendere in fretta verso l'appiglio più in basso.

Usare i nemici come scudi umani

Quando Snake cattura un nemico usando il CQC e si volta verso gli altri nemici vicini, questi ultimi esitano ad attaccare per paura che si colpisca il loro compagno. Approfitta di questa situazione per attaccare senza esitazione premendo il tasto □ Questa tecnica può essere usata per aiutare Snake a fuggire quando è accerchiato. Finché viene tenuto premuto il tasto □ o il tasto ○, Snake terrà prigioniero il nemico per un certo lasso di tempo.

Estorcere informazioni al nemico

Cattura un nemico usando il CQC e premi il tasto L3 (premi sulla levetta analogica sinistra) per minacciare il nemico con un coltello e interrogarlo. Oltre a suggerimenti tattici e altre informazioni utili, alcuni nemici riveleranno segreti che non possono essere appresi da nessun'altra parte.

SCARICAMENTO DI MIMETICHE

MODALITÀ SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC

In questa modalità, userai i CD audio contrassegnati da "SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC" per acquisire speciali motivi e capi di abbigliamento mimetici non disponibili nel gioco principale.

Questi motivi mimetici speciali sono disponibili per essere usati dalla sessione di gioco successiva, avviata usando i comandi NUOVO GIOCO o CARICA GIOCO.
*I dischi contrassegnati da "**SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC**" sono venduti a parte e non sono inclusi con il gioco.

1. Una volta attivata la modalità "SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC", si apre il cassetto del disco. Inserisci uno "SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC". In questa fase, inserisci esclusivamente i dischi contrassegnati da "SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC". Non inserire dischi non utilizzabili con la PlayStation®2.
2. Durante il caricamento, compare il messaggio seguente: "Controllo del key disc (Disco di accesso). Non aprire il cassetto del disco".

– Riconoscimento riuscito del key disc

Se il key disc viene riconosciuto, compare il messaggio seguente: "Key disc riconosciuto. Ottenuto motivo mimetico speciale". Premi il tasto ○ o ✕ per uscire.

– Riconoscimento fallito del key disc

Se il key disc non viene riconosciuto, compare il messaggio seguente: "Impossibile riconoscere il key disc. Reinserire il key disc. Premere il tasto ✕ per annullare l'operazione". Prova a caricare di nuovo il disco o a cambiarlo con un key disc adeguato. Premi il tasto ✕ per uscire.

3. Passaggio dal key disc al disco di gioco
Terminata la modalità, compare il messaggio seguente: "Aprire il cassetto del disco e inserire il disco di gioco MGS3". Seguendo le istruzioni visualizzate sullo schermo, togli il key disc e e inserisci il disco di "Metal Gear Solid 3: Snake Eater".

NOTA: in questa modalità, non inserire dischi diversi da uno "SPECIAL CAMOUFLAGE KEY DISC" o dal disco di "Metal Gear Solid 3: Snake Eater".

MODALITÀ SCARICA MIMETICA

Usa questa modalità per collegarti alla rete e acquisire speciali motivi e capi di abbigliamento mimetici non disponibili nel gioco standard.

I motivi mimetici ottenuti in questa modalità possono essere usati nel gioco standard e i dati scaricati vengono salvati su una memory card (8 MB) (per PlayStation®2). (Incluso lo spazio per il "File di configurazione della rete", sono richiesti almeno 900 KB di spazio libero.)

Per collegarti a Internet e scaricare i motivi mimetici, servono un adattatore di rete (Ethernet/modem) (per PlayStation®2) e una memory card (8 MB) (per PlayStation®2).
Dopo avere collegato correttamente tutti i dispositivi e avere configurato le impostazioni di rete, inizia a scaricare i dati.

Il tipo di adattatore di rete (Ethernet/modem) (per PlayStation®2) varia in base al modello di PlayStation®2 in uso.
Per collegarsi alla rete, è necessario un contratto con un provider che garantisca i collegamenti a banda larga (ADSL, CATV, FFTH, ecc.).

Dato che esistono due tipi di adattatori di rete (Ethernet/modem) (per PlayStation®2), Esterno ed Expansion Bay (porta di espansione), assicurati di usare il tipo adatto alla PlayStation®2 in uso.
Quando è richiesto l'uso di altri dispositivi per giocare in questa modalità, assicurati di leggere i relativi manuali d'uso.
Il servizio di scaricamento delle mimetiche "Metal Gear Solid 3" è gratuito.
Informazioni riguardanti la sospensione del servizio di scaricamento delle mimetiche saranno comunicate con 30 giorni di anticipo sul sito web aziendale (http://www.konamijpn.co.jp/mgs/).

SCARICAMENTO DI MIMETICHE

1. Seleziona il punto in cui è salvato il "File di configurazione della rete". Premi ora il tasto △ per accedere al menu di configurazione delle rete.
2. Questo file visualizza il riepilogo delle impostazioni di configurazione delle rete. Scegli le impostazioni da usare nel collegamento alla rete.
3. Durante il collegamento compare il messaggio: "Connessione alla rete in corso. Premere il tasto ✕ per annullare la connessione alla rete".
4. Scegli il motivo mimetico da scaricare. I motivi mimetici disponibili per essere scaricati sono visualizzati sulla schermata. Evidenzia il motivo mimetico desiderato con il tasto direzionale e selezionalo con il tasto ○.
5. Viene visualizzata la descrizione del motivo mimetico selezionato.
   Quando compare il messaggio "Scaricare questa mimetica?", seleziona "SÌ" per iniziare a scaricarla. Seleziona "NO" per tornare alla schermata di riepilogo dei motivi mimetici.
6. Durante lo scaricamento: dopo la visualizzazione del messaggio "Scaricamento mimetica", se l'operazione ha esito positivo compare il messaggio "Scaricamento mimetica completato".
7. I dati scaricati vengono salvati su una memory card (8 MB) (per PlayStation®2). Scegli l'ingresso MEMORY CARD contenente la memory card (8 MB) (per PlayStation®2) da usare per salvare i dati delle mimetiche scaricate.
8. Dopo che sono stati salvati i dati delle mimetiche, compare il messaggio seguente: "Scaricamento mimetica completato. Scollegarsi dalla rete?". Seleziona "SÌ" per scollegarti dalla rete e tornare alla modalità SPECIALE. Seleziona "NO" per tornare alla schermata di selezione del motivo mimetico e continuare a scaricare altri motivi mimetici.

NOTA: Per creare un tuo file di configurazione di rete è necessario un Network Access Disc (disco di accesso alla rete).

RSA BSAFE® SSL-C and Crypto-C software from RSA Security Inc. have been installed. RSA is a registered trademark of RSA Security Inc. BSAFE is a registered trademark of RSA security Inc. in the United States and other countries. RSA Security Inc. All rights reserved.

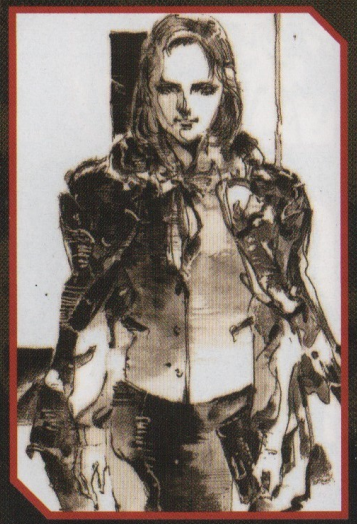
The communication function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see ***LIBEENET.TXT*** *in the disc.*

PERSONAGGI PRINCIPALI

001
Snake

003
Zero

002
The Boss



004
Para-Medic

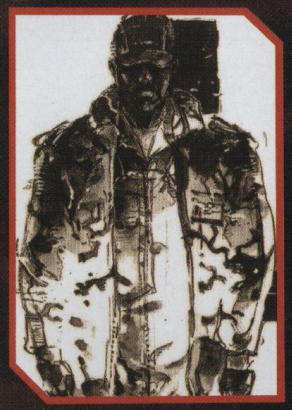
PERSONAGGI PRINCIPALI

005
Eva

007
Ocelot

006
Sokolov

008
Volgin



009
Sigint

012
The Fury

010
The End

013
The Pain

011
The Fear

014
The Sorrow

CRONOLOGIA ESSENZIALE DI MGS3

1939	**Agosto**	Albert Einstein scrive una lettera al Presidente Franklin Roosevelt in cui sollecita lo sviluppo di una bomba atomica.
	Settembre	L'esercito tedesco invade la Polonia, dando il via alla Seconda guerra mondiale.
	Novembre	L'esercito sovietico invade la Finlandia (la "guerra d'inverno").
1941	**Giugno**	L'esercito tedesco sferra un attacco a sorpresa contro l'Unione Sovietica (Operazione Barbarossa).
	Luglio	Formazione del SAS (Servizio aereo speciale) britannico.
	Dicembre	La Marina giapponese attacca Pearl Harbor.
1942	**Agosto**	Nel dipartimento di ricerca dell'esercito USA inizia lo sviluppo della bomba atomica (Progetto Manhattan). Vi prende parte il nonno di Otacon.
	Settembre	Inizio dell'assedio di Stalingrado (poi Volgograd).
	--	Durante la Seconda guerra mondiale, The Boss forma l'unità Cobra.
	Dicembre	Il fisico Enrico Fermi riesce a scindere un atomo all'interno di un reattore nucleare.
1943	**Gennaio**	Vittoria dell'esercito sovietico nella battaglia di Stalingrado.
1944	**Giugno**	Gli alleati sbarcano in Normandia (D-Day). Razzi V-1 cadono su Londra.
1945	**Luglio**	Il primo test atomico della storia ha luogo a Los Alamos, New Mexico, negli Stati Uniti.
	Agosto	Bombe atomiche sganciate su Hiroshima e Nagasaki. Nasce il padre di Otacon. Termina la Seconda guerra mondiale.
	Settembre	La Repubblica Democratica del Vietnam dichiara l'indipendenza.
1946	**Febbraio**	Viene completato l'ENIAC, il primo computer del mondo.
1947	**Settembre**	Viene fondata la CIA (Central Intelligence Agency, i servizi segreti USA).
	Ottobre	Il pilota Chuck Yeager infrange il muro del suono a bordo del Bell X1.
	--	The Boss scioglie l'unità Cobra.
1949	**Aprile**	Viene fondata la NATO (Organizzazione del Trattato Nord-Atlantico).
	Maggio	Suddivisione della Germania in Est e Ovest.
	Giugno	Lo scrittore inglese George Orwell pubblica "1984".
	Agosto	L'URSS testa la sua prima bomba atomica a Semipalatinsk, in Kazakistan, diventando la seconda potenza nucleare del mondo.
	Ottobre	Fondazione della Repubblica Popolare Cinese.
1950	**Giugno**	Scoppio della guerra di Corea (durata fino al luglio 1953). Snake diventa il discepolo di The Boss.
1951	**Novembre**	Presso l'Area 7, in Nevada, viene condotto il test atomico "Buster Dog", con la partecipazione di truppe dell'esercito.
1952	**Novembre**	In USA viene fondata la NSA (Agenzia di Sicurezza Nazionale).
1953	**Aprile**	Watson e Crick scoprono la struttura a doppia elica del DNA.
	Agosto	Nikita Krusciov diventa Primo Segretario del Partito Comunista Sovietico.

CRONOLOGIA ESSENZIALE DI MGS3

1954	**Gennaio**	Il Segretario di Stato John Foster Dulles annuncia la politica del "New Look" (la cosiddetta "strategia di rappresaglia massiccia").
		La Marina USA vara il primo sottomarino nucleare del mondo, l'USS Nautilus.
	Febbraio	La bomba all'idrogeno viene testata sull'atollo di Bikini.
	Marzo	Formazione del KGB (Commissione Sovietica per la Sicurezza di Stato).
	Maggio	Il presidio francese di Dien Bien Phu cade, segnando la vittoria dei Viet Minh. La Francia si ritira dall'Indocina.
	Novembre	Uscita del film giapponese "Godzilla".
1955	**Aprile**	Albert Einstein muore, auspicando l'interruzione della produzione di armi nucleari.
1957	**Agosto**	L'URSS lancia con successo un missile balistico intercontinentale (ICBM).
	Ottobre	L'Unione Sovietica lancia con successo in orbita il primo satellite artificiale del mondo, lo Sputnik (lo "shock dello Sputnik").
1958	**Gennaio**	Gli USA lanciano il loro primo satellite artificiale, Explorer 1.
	October	Diventa operativa la NASA (Ente Nazionale Aeronautico e Spaziale USA).
1959	**Gennaio**	Rivoluzione cubana.
	Ottobre	Il razzo lunare Luna 3 fotografa il lato scuro della luna.
	--	Il professore dell'Università del Minnesota Mordecai Roshwald pubblica il romanzo "Livello 7".
	Dicembre	Uscita del film americano "L'ultima spiaggia".
1960	**Maggio**	L'aereo spia americano U2 viola lo spazio aereo sovietico e viene abbattuto sugli Urali.
		Il premier sovietico Nikita Krusciov annuncia l'appoggio missilistico a Cuba.
		Formazione del Fronte di Liberazione Nazionale del Vietnam del Sud (NLF).
1961	**Gennaio**	John F. Kennedy ricopre la carica di 35° Presidente degli Stati Uniti.
	Febbraio	Gli USA conducono il primo test del missile balistico intercontinentale Minutemen.
	Aprile	L'URSS lancia la Vostok 1, la prima astronave con equipaggio umano della storia, pilotata da Yuri Gagarin.
	Maggio	Alan Shepard è il primo americano a volare a bordo del razzo Redstone.
	Agosto	Inizia la costruzione del muro di Berlino, in Germania.
		Uscita del film americano "I cannoni di Navarone".
	Settembre	Diventa operativo il 5° gruppo di forze speciali USA, i "Berretti verdi".
	Ottobre	L'URSS conduce il suo primo test atomico nello spazio sopra la Russia.
		Uscita del film giapponese "L'ultima guerra".
	Dicembre	Il Presidente americano John F. Kennedy annuncia l'aumento dell'appoggio militare al Vietnam del Sud.
	--	Nasce Harry Gregson-Williams.
1962	**Gennaio**	Formazione dei SEALS, un reparto speciale della Marina USA.
	Febbraio	Gli USA eseguono il loro primo volo spaziale con equipaggio umano con il lancio di Friendship 7.
	Ottobre	Aerei spia americani U2 confermano la presenza di missili sovietici a Cuba, con la conseguente "Crisi dei missili cubani".
		Sokolov viene riportato in URSS.
	Dicembre	Il razzo USA Mariner 2 si avvicina a Marte e inizia a inviare i dati dei rilevamenti.
	--	Negli USA inizia la produzione dei missili nucleari portatili "Davy Crockett".
	Luglio	Nasce Kyle Cooper.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

CRONOLOGIA ESSENZIALE DI MGS3

1963	**Febbraio**	USA e URSS ratificano "l'accordo della hotline", con cui viene stabilita una linea telefonica diretta tra i leader americani e sovietici.
	Giugno	Prima apparizione cinematografica della spia inglese James Bond in "Agente 007: licenza di uccidere".
	Agosto	USA, Regno Unito e URSS ratificano al Cremlino il trattato PTBT che proibisce le esplosioni nucleari sperimentali nell'atmosfera, nello spazio extratmosferico e nell'acqua. Uscita del film "La grande fuga".
	--	Nasce Hideo Kojima.
Novembre		Il presidente americano John F. Kennedy viene assassinato. Lyndon B. Johnson diventa Presidente.
	--	John le Carré pubblica "La spia che venne dal freddo".

Morti nella guerra del Vietnam nel 1963
Esercito del Vietnam del Sud: 8.100. NLF: 20.600. Militari USA: 78.

Fine 1963
10.000 consulenti militari di stanza in Vietnam.
100.000 civili del Vietnam del Sud al servizio del corpo militare USA.

1964	**Aprile**	Uscita del film di James Bond "Dalla Russia con amore".
	Luglio	Il Presidente americano Lyndon Johnson firma la Legge sui diritti civili.
	Agosto	Incidente del golfo del Tonchino. Snake inviato a Tselinoyarsk per recuperare Sokolov.
	Settembre	Primo volo di prova dell'XB70, un caccia pesante in grado di raggiungere Mach 3.
	Ottobre	Si svolgono le Olimpiadi di Tokyo. L'URSS invia 3 cosmonauti nello spazio a bordo del Voskhod 1.
	Dicembre	Nasce Motosada Mori.

RICONOSCIMENTI

KONAMI OF EUROPE

President Konami of Europe GmbH
Kunio Neo

Senior European Brand Manager/
Head of European Product Management
Hans-Joachim Amann

Konami of Europe Special Thanks
Scott Dolph (KCEJ)
Satoshi Hirano (KCEJ)
Christopher Heck
Martine Saunders
Richard Jones
Martin Horoba
Sonia Aparicio
Ella Siebert
Nicolas Dyan
Rebecca Varoli Piazza (Halifax)
GianBattista (Halifax)
SIA

Design
department x

Manual Translation
Eurotek Multilingual Limited

"Way To Fall"
Written by James Walsh, James Stelfox, Barry Westhead and Benjamin Byrne
Published by EMI Music Publishing Ltd
Performed by Starsailor
Licensed courtesy of TOSHIBA-EMI LIMITED

All rights reserved. Any unauthorised copying, reproduction, rental or broadcast of the information contained on this disc is a violation of applicable laws.

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto. Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica di Halifax che risponde al seguente numero: 02/4130345. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È possibile accedere al servizio di assistenza online compilando il form presente in: http://www.halifax.it/assistenza.htm oppure scrivendo una mail a: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare sempre i seguenti dati:
• negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica • tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato • le caratteristiche dell'hardware utilizzato • le versioni dei driver installati
Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni; a questo proposito è possibile consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: http://forum.halifax.it, dove numerose persone sono disponibili per rispondere ai vostri quesiti.

UN GIOCO EPICO : UNA MUSICA EPICA

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER – **COLONNA SONORA ORIGINALE**
CON LE MUSICHE ORIGINALI DI **HARRY GREGSON–WILLIAMS**
2 CD : 42 BRANI : **DISPONIBILE ORA**

Customer Services Numbers

- **Australia** — **1300 365 911**
  Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** — **0820 44 45 40**
  0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** — **011 516 406**
  Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** — **70 33 70 00**
  Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** — **0600–411911**
  17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** — **0820 31 32 33**
  Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** — **01805 766 977**
  0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** — **00 32 106 782 000**
  Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** — **0818 365065**
  All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** — **09 971170**
  Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** — **199 116 266**
  Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** — **23 436300**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** — **0495 574 817**
  Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** — **09 415 2447**
  National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** — **81 55 09 70**
  Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** — **707 23 23 10**
  Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** — **902 102 102**
  Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** — **08 587 822 25**
  Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** — **0848 84 00 85**
  Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK (network Gaming Only)** — **08702 42 22 99**
- **UK (all other enquiries)** — **08705 99 88 77**
  National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

SE SERVE ASSISTENZA PER

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

02/4130345

www.konami-europe.com/gs

UNITED KINGDOM	FRANCE	DEUTSCHLAND	ESPAÑA	NEDERLAND	SVERIGE
Konami of Europe	Konami of Europe	Konami of Europe	Konami of Europe	Konami of Europe	Konami of Europe
389 Chiswick High Road	23, Rue Cambon	Berner Straße 103-105	C/ Pintor Ribera 3	Burglaan 41	Bondegatan 40
London, W4 4AL	75001 Paris	60437 Frankfurt/Main	28016 Madrid	7314 BK Apeldoorn	11633 Stockholm

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. © 1987-2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved.

SLES-82024

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

4012927026151